

ГАЛАКТИЧЕСКИЙ КРУИЗ

ОФИЦИАЛЬНАЯ ИНСТРУКЦИЯ
ДЛЯ НОВЫХ СОТРУДНИКОВ
версия 1.2.5

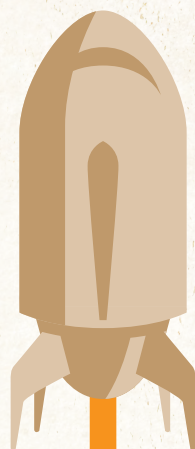


ОБУЧАЮЩЕЕ РУКОВОДСТВО



СОДЕРЖАНИЕ

Добро пожаловать в «Галактический круиз»	3
Как пользоваться этим руководством	3
Состав игры	4
Ознакомительная экскурсия	6
Подготовка к первой партии	8
Обычная подготовка к партии	10
Подготовка планшетов игроков	12
Структура хода игрока	14
1. Продвиньте корабли по маршруту	16
2А. Назначьте рабочего. Действия	18
2Б. Запустите корабль	28
2В. Соберите совещание	30
3. Проверьте задачи компании	30
Шкала развития и конец игры	31
3-е ежегодное собрание и подсчёт ПО	32
Вопросы и ответы	33
Правила партии для 2 игроков	34
Правила одиночной игры	36
Дополнение «Прогресс»	44
Дополнение «Комфорт»	46
Алфавитный указатель	48



Отсканируйте
QR-код слева,
чтобы посмотреть
обучающее
видео для новых
сотрудников.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В «ГАЛАКТИЧЕСКИЙ КРУИЗ»!



Добро пожаловать в компанию «Галактический круиз»! Мы предлагаем гостям нечто особенное: они могут наслаждаться роскошным отдыхом и космическими пейзажами одновременно!

Рады приветствовать и вас — теперь вы не просто управляющие, а управляющие компании, первой запустившей в космос туристические круизы. Вероятно, вы уже знаете, что наш генеральный директор — Трэвис Э. Престон — через 3 года покинет свой пост, а совет директоров ищет ему достойную замену.

В роли управляющих вы будете строить корабли, выполнять пожелания туристов и развивать нашу компанию — и всё это принесёт победные очки (ПО), по которым совет директоров будет оценивать вас. Чтобы заполучить желанную должность, придётся впечатлить совет!

Каждый год члены совета проводят общее совещание, где рассматривают достижения кандидатов.

Через 3 года тот из вас, кто набрал больше всего ПО, победит в партии и станет новым генеральным директором «Галактического круиза»!



КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТИМ РУКОВОДСТВОМ



/// ЧТО ОЗНАЧАЮТ РАМКИ?



Такие символы обозначают количество игроков, при котором применяется указанное правило.



КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ

Ключевые понятия составлены самим основателем компании — Трэвисом Э. Престоном. Здесь он описывает повседневные обязанности управляющего в «Галактическом круизе». Встретив такую рамку на страницах руководства, обязательно прочтите её текст.

Пример

Это примеры, поясняющие правила игры. Вам необязательно их читать, но они помогут вам разобраться.



Пометки в таких рамках оставила я, ваш скромный гений и эксперт по адаптации сотрудников. Мои заметки будут особенно полезны для новых управляющих компании.



P. S. Такой символ на разных компонентах игры указывает на страницу в этом руководстве, где приведена необходимая подробная информация.



Хотя главная задача «Галактического круиза» — строить корабли и радовать туристов, у нас также трудится целый штат копирайтеров! Их художественные пояснения украшают разделы руководства, но для вашего продвижения в компании их необязательно читать.



Здравствуйте! Меня зовут Зои, и я ввожу в дела компании новых сотрудников «Галактического круиза». Чтобы вы освоились как можно скорее, расскажу, как пользоваться этим руководством.

На большинстве страниц подробные правила игры расположены слева, а примеры указаны справа в синих рамках.

В руководстве также есть и другие цветные рамки с текстом. Чтобы разобраться в их назначении, прочтите «Что означают рамки?» справа.

-Зои ☺

ОБЩИЕ КОМПОНЕНТЫ



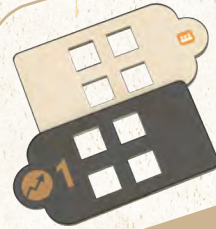
ИГРОВОЕ ПОЛЕ



ПЛАНШЕТ
МАРКЕТИНГА



36 КАРТ ПЛАНОВ



9 ЖЕТОНОВ
РАЗВИТИЯ



3 НЕЙТРАЛЬНЫХ
МАРКЕРА РАЗВИТИЯ



3 МАРКЕРА ЗАДАЧ
КОМПАНИИ



8 ЖЕТОНОВ
ТЕХНОЛОГИЙ



3 ФИШКИ НЕЙТРАЛЬНЫХ
РАЗРАБОТОК



64 ЖЕТОНА КРЕДИТОВ
(44 жетона «1»
и 20 жетонов «5»)



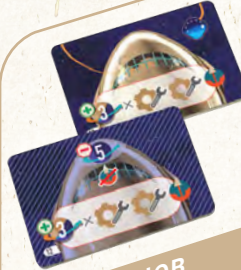
48 ЖЕТОНОВ РЕКЛАМЫ
(32 обычных
и 16 тройных)



15 ЖЕТОНОВ
ДВИГАТЕЛЕЙ



3 МАЛЫХ МАРКЕРА
РЕСУРСОВ



15 ЖЕТОНОВ
РУБОК



48 ЖЕТОНОВ
ЧЕРТЕЖЕЙ



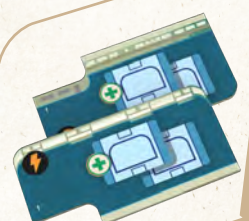
6 ЖЕТОНОВ
СПЕЦИАЛИСТОВ



18 ЖЕТОНОВ
КРУИЗОВ



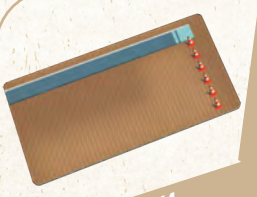
36 ТУРИСТОВ
(по 12 каждого типа)



12 ЖЕТОНОВ
ДЕЙСТВИЙ



5 ЖЕТОНОВ БОНУСОВ
ТУРИСТОВ



2 НАКЛАДКИ
НА ПЛАНШЕТ
МАРКЕТИНГА



6 ЖЕТОНОВ ЗАДАЧ
КОМПАНИИ



ДОКУМЕНТАЦИЯ
КОМПАНИИ



ЭТО ОБУЧАЮЩЕЕ
РУКОВОДСТВО



КОМПОНЕНТЫ ИГРОКОВ



4 СПРАВОЧНИКА СОТРУДНИКОВ



12 БОЛЬШИХ МАРКЕРОВ РЕСУРСОВ



32 ЖЕТОНА УЛУЧШЕНИЙ (по 8 для каждого игрока)



4 ТУРАГЕНТА



4 НАЧАЛЬНЫХ ЖЕТОНА РУБОК



4 НАЧАЛЬНЫХ ЖЕТОНА ДВИГАТЕЛЕЙ



4 ПЛАНШЕТА ИГРОКОВ



ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА



8 РАБОЧИХ (по 2 каждого цвета)



8 СПЕЦИАЛИСТОВ (по 2 каждого цвета)



36 ФИШЕК РАЗРАБОТОК (по 9 для каждого игрока)



4 ЖЕТОНА 100/200 ПО



48 МАРКЕРОВ РАЗВИТИЯ



4 МАРКЕРА РЕПУТАЦИИ



4 МАРКЕРА ПО

ДОПОЛНЕНИЯ

Примечание. В базовой коробке «Галактического кризиса» также есть место и для компонентов из дополнений «Прогресс» и «Комфорт» (продаются отдельно). Состав дополнений указан на с. 44 и 46.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА



15 карт для одиночной игры (12 карт действий и 3 карты комнаты отдыха)



3 жетона для одиночной игры

ОЗНАКОМИТЕЛЬНАЯ ЭКСКУРСИЯ



Прежде чем вы начнёте изучать руководство, я проведу вам экскурсию по нашему кампусу. Я хочу, чтобы вы поняли, как работает каждая составляющая компании — у нас столько всего происходит! Уверена, после этого вам будет проще влиться в работу в «Галактическом круизе». Приступим!

1. ПЛАНЫ

В этом здании совет директоров часто проводит совещания. Здесь вам детально расскажут о планах компании и поделятся секретами эффективности. Совет всегда готов выслушать новые идеи, поэтому инициативность приветствуется. Обдуманно планируйте рабочий день, и вознаграждение не заставит себя ждать.

Проще говоря, угодите совету директоров и быстро продвинетесь по карьерной лестнице!

2. ШКАЛА РАЗВИТИЯ И ЗАДАЧ

Здесь совет директоров будет отмечать ваш прогресс на протяжении ближайших 3 лет. Конечно, наиважнейшая задача — отправлять корабли в круизы, но у совета есть и несколько других приоритетных проектов для развития компании.

Не отлынивайте от обязанностей и стремитесь выполнять задачи компании, тем более что ваши успехи будут у всех на виду!

3. ТЕХНОЛОГИИ

В северной части кампуса — институт технологий. Здесь вам предстоит плечом к плечу с командой высококлассных учёных оснащать компанию современными технологиями.

Разные технологии позволяют дешевле строить отсеки, эффективнее прокладывать маршруты, а может быть, даже обеспечить круизные корабли автопилотом!

4. ЦЕНТР

В средней части кампуса 6 высоких зданий с пешеходными дорожками — это Центр. Здесь ваши рабочие проводят основное время, ожидая ваших указаний. Они умеют устанавливать новые двигатели и рубки, строить отсеки на кораблях, проводить собеседования и многое другое. Правильно распоряжаясь рабочими, вы сможете даже получать финансирование на свои задумки.

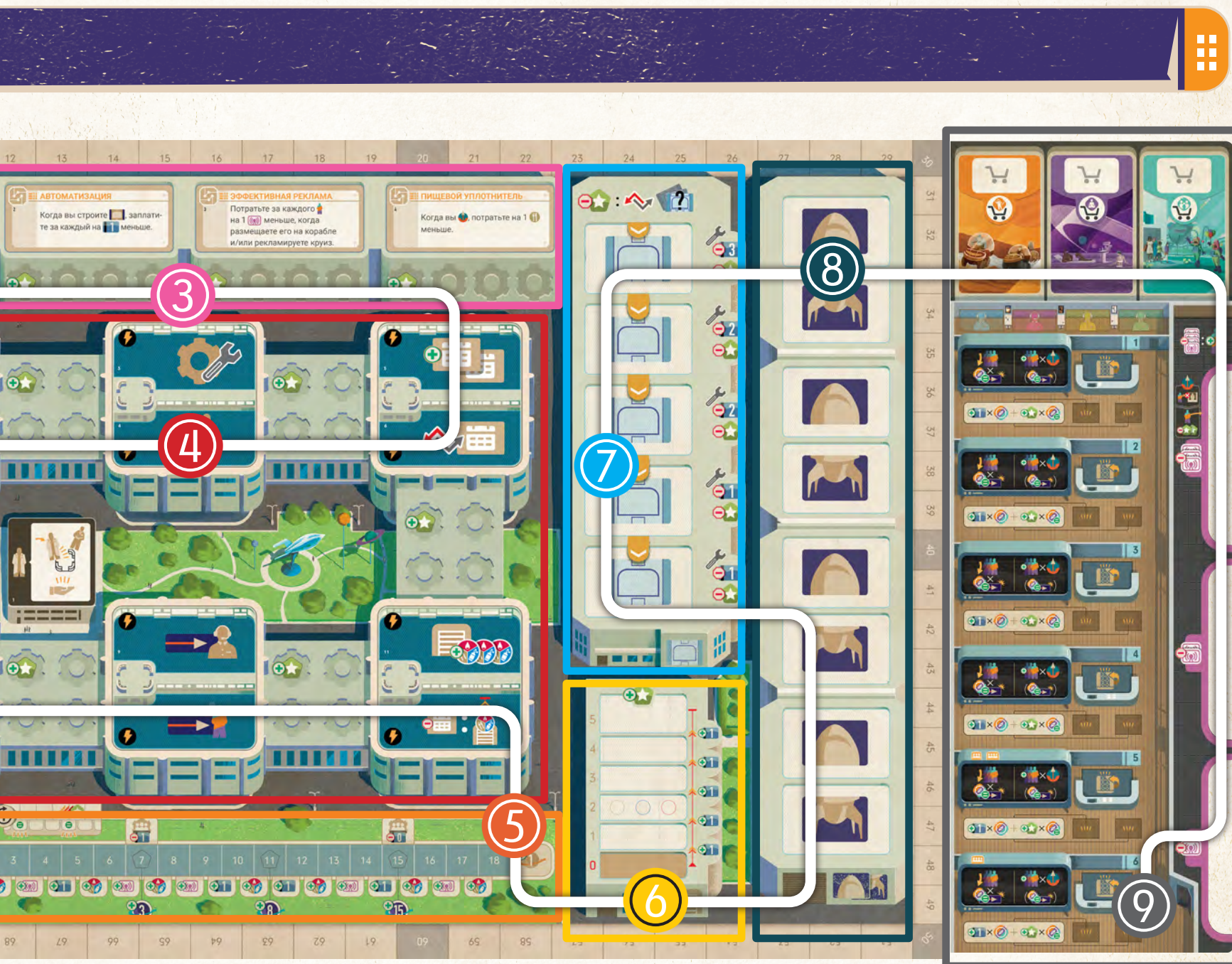


5. РЕПУТАЦИЯ

Будьте дружелюбны с коллегами по «Галактическому круизу» — вас объединяет общее дело, хоть вы и соперничаете за пост директора. Сотрудничество поднимает вашу репутацию в глазах коллег, а значит, и они не откажут вам в ответной услуге.

6. СКЛАД

Прямо за воротами Центра расположен склад. Здесь каждый из вас может получать ресурсы, чтобы запускать корабли. Если ресурсов останется мало или они закончатся вовсе — не беда! Вы можете распорядиться, чтобы запасы пополнили, а совет директоров высоко оценит вашу самоотверженность.



7. ЧЕРТЕЖИ

Неутомимые инженеры-проектировщики создают чертежи, а мастера в цеху превращают металл и стекло в отсеки кораблей. Мы стараемся учитывать предпочтения наших гостей. Для каждого туриста у нас найдётся развлечение по вкусу: некоторые отсеки созданы для семейного отдыха, другие — для активного, а третьи — чтобы просто расслабиться.

8. КОРАБЛИ

Размеры каждого корабля ограничены, поэтому рано или поздно вам придётся строить новые. Все двигатели и рубки отличаются друг от друга, и каждый управляющий сможет подобрать те, что подходят к его стилю руководства.

Обязательно запустите все корабли, которые построили: совет директоров не поощряет бесполезные траты ресурсов.

9. МАРКЕТИНГ

Команда маркетологов рекламирует предстоящие круизы и продаёт билеты туристам. За окнами их офиса выстраивается очередь и, представьте себе, она никогда не кончается! Едва один круиз отправляется в космос, тут же появляется множество желающих попасть на следующий.

С некоторыми туристами не сразу удаётся прийти к согласию, но даже они с нетерпением ждут космического путешествия. Наша задача — сделать их отдых незабываемым!



Ну как вам экскурсия? Думаю, у вас ещё очень много вопросов. К счастью, у вас под рукой есть это обучающее руководство и справочник сотрудника.

Не спешите, изучайте. Но и не затягивайте с этим — звёзды никого не ждут. Впереди у вас много работы!

ПОДГОТОВКА К ПЕРВОЙ ПАРТИИ

Для самой первой партии проведите подготовку ниже. Это упрощённая партия: она короче обычной, к ней проще подготовиться и с её помощью легче освоиться с игрой.

Переверните игровое поле на сторону с изображёнными жетонами (см. рисунок ниже). В следующих партиях используйте обычную сторону.



Дополнительную подготовку к партии для 1–2 игроков см. на с. 34 и 36.



ПОДГОТОВКА КОМПОНЕНТОВ

Чтобы провести подготовку к партии, необходимо, чтобы все компоненты игры были сложены в органайзеры. Если вы ещё не сложили компоненты, отложите обучающее руководство и вернитесь сюда, когда всё подготовите.

ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

- 1 Поместите игровое поле в центр стола стороной с изображёнными жетонами вверх, а планшет маркетинга расположите справа от поля.
- 2 Перемешайте карты планов и сложите их в стопку лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Откройте 4 верхние карты и положите лицевой стороной вверх в ячейки ряда карт планов на игровом поле (в порядке снизу вверх).
- 3 Возьмите жетоны развития с символом количества игроков: если 4 игрока — ; 3 — ; 2 — ; 1 — (эти символы указаны на белой стороне жетонов). Поместите эти жетоны серой стороной вверх в соответствующие ячейки на поле (с символами). Оставшиеся жетоны уберите в коробку.
- 4 Поместите по 1 нейтральному маркеру в левую нижнюю ячейку каждого жетона развития.
 Поместите нейтральный маркер развития только в левую нижнюю ячейку 2-го жетона (). Не помещайте маркеры в ячейки 1-го () и 3-го () жетонов.
- 5 Поместите маркеры задач компании в 3 нижние ячейки изображённого жетона задач.
 Поместите маркеры в 3 средние ячейки вместо нижних.
- 6 Поместите 1 случайный жетон технологии лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Оставшиеся жетоны технологий уберите в коробку.
 Не убирайте жетоны в коробку — оставьте их рядом с полем лицевой стороной вниз.
- 7 Следуя схеме на жетоне технологии, подготовленном на 6-м этапе, поместите на поле фишки нейтральных разработок (). От количества игроков зависит, сколько фишек необходимо поместить и в какие области. Каждую такую фишку разработки поместите в указанную область, накрывая символ репутации (). Оставшиеся нейтральные разработки и этот жетон технологии уберите в коробку.

- 8 Поместите мини-органайзеры так, чтобы все игроки могли до них дотянуться — это общий запас кредитов и жетонов рекламы.



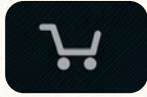
При подготовке жетонов чертежей, рубок и двигателей на 9, 11 и 12-м этапах берите эти жетоны с конца органайзеров, а во время партии — с начала. Так жетоны будет легче доставать из коробочек.

- 9 Поместите органайзер для чертежей рядом с игровым полем. Перемешайте жетоны чертежей и верните их в органайзер. Поместите 5 случайных жетонов синей стороной вверх в ячейки ряда чертежей на игровом поле (в порядке снизу вверх).
- 10 Поместите 3 малых маркера ресурсов на деление «2» шкалы склада на игровом поле.
- 11 Поместите органайзеры для рубок и двигателей рядом с игровым полем. Перемешайте жетоны рубок и верните их в органайзер. Поместите 4 случайных жетона рубок стороной со штрафом () вверх в верхние ячейки соответствующего ряда на игровом поле (в порядке снизу вверх).
- 12 Перемешайте жетоны двигателей и верните их в органайзер. Поместите 4 случайных жетона двигателей стороной с бонусом (например,) вверх в нижние ячейки соответствующего ряда на игровом поле (в порядке снизу вверх).



ПОДГОТОВКА ПЛАНШЕТА МАРКЕТИНГА

- 13 Перемешайте жетоны бонусов туристов и поместите по 1 случайному жетону лицевой стороной вверх в 3 указанные ячейки в верхней части планшета. Оставшиеся жетоны уберите в коробку.



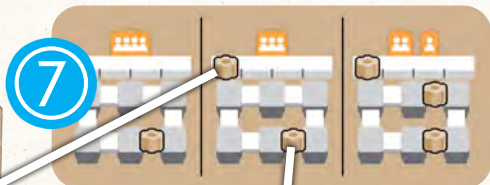
В партии для 3 игроков накройте накладкой 6-ю (нижнюю) область планшета маркетинга. В партии для 1–2 игроков — 5-ю и 6-ю области.

- 15 Поместите органайзер для круизов рядом с планшетом маркетинга — это запас туристов и жетонов круизов.

- 16 Поместите 3 начальных жетона круизов (отмеченных символом звезды — ☆), в ячейки 1, 2 и 3-й областей планшета маркетинга.



(Не берите туриста.)



Неважно, сколько игроков участвует в партии — всегда используйте все 3 ячейки очереди.

Пример

В примере слева (партия для 3 игроков) на жетонах круизов всего 7 мест отдыха: 3 для расслабляющихся туристов, 2 для активных и 2 для семейных. Поскольку для 3 игроков необходимо хотя бы 9 туристов, доложите из запаса ещё по 1 туристу каждого цвета. Теперь туристов стало 10 — условие выполнено.



ОБЫЧНАЯ ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ

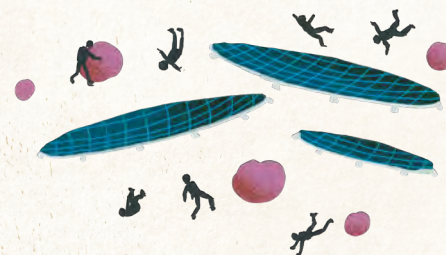


Дополнительную подготовку к партии для 1–2 игроков см. на с. 34 и 36.

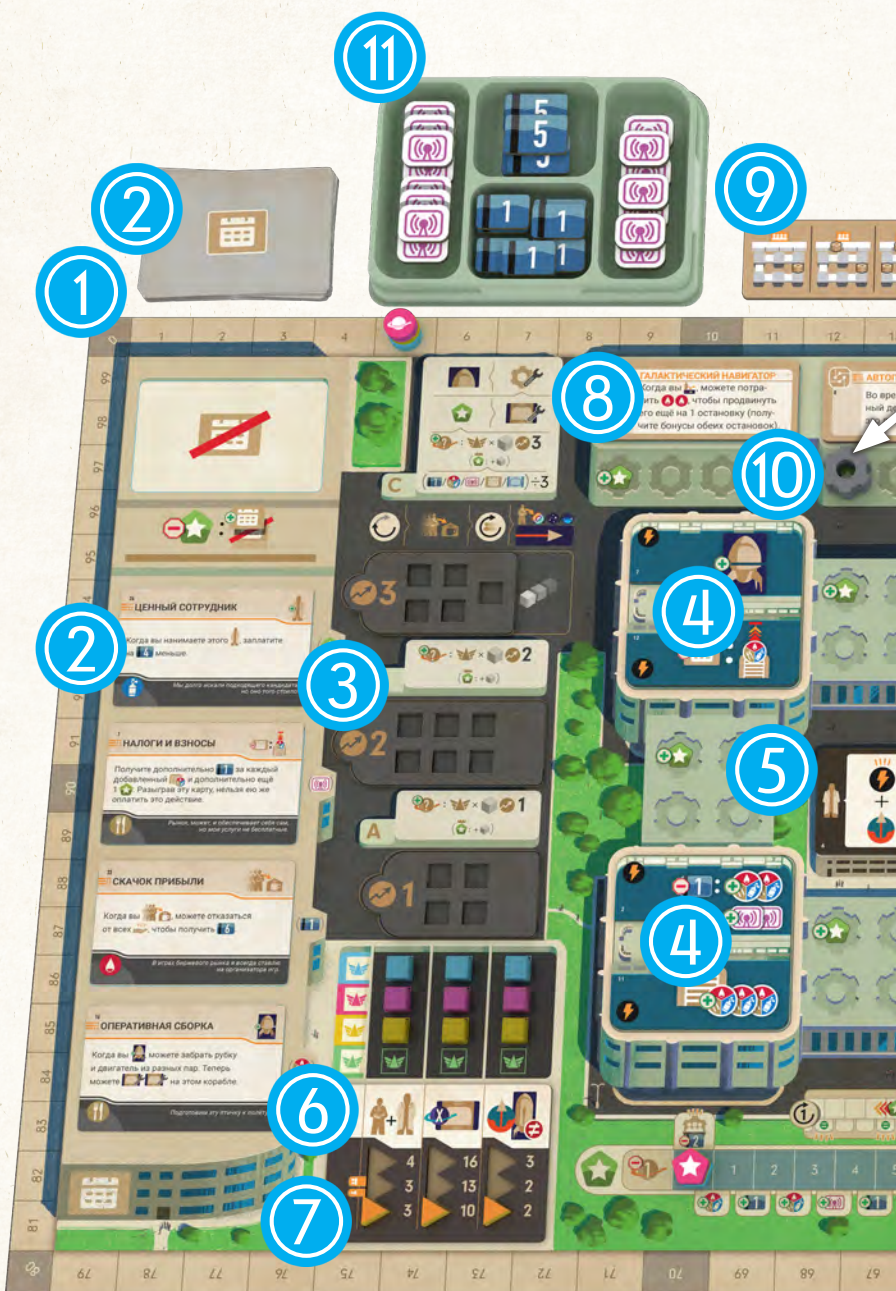
ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

- ① Поместите игровое поле в центр стола обычной стороной вверх, а планшет маркетинга расположите справа от поля.
- ② Перемешайте карты планов и сложите их в стопку лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Откройте 4 верхние карты и положите лицевой стороной вверх в ячейки ряда карт планов на игровом поле (в порядке снизу вверх).
- ③ Возьмите жетоны развития с символом количества игроков: если 4 игрока — ; 3 — ; 2 — ; 1 — (эти символы указаны на белой стороне жетонов). Поместите эти жетоны серой стороной вверх в соответствующие ячейки на поле (с символами 1 / 2 / 3). Оставшиеся жетоны уберите в коробку.
- ④ Перемешайте 12 жетонов действий и поместите их в случайном порядке в соответствующие ячейки на игровом поле — по 2 в каждый отдел.
- ⑤ Перемешайте жетоны специалистов и поместите 1 случайный жетон лицевой стороной вверх в указанную ячейку на игровом поле. Оставшиеся жетоны уберите в коробку.
- ⑥ Перемешайте жетоны задач компании и поместите 1 случайный жетон лицевой стороной вверх в указанную ячейку на игровом поле. Оставшиеся жетоны уберите в коробку.
- ⑦ Поместите маркеры задач компании в 3 нижние ячейки соответствующего жетона задач.
 Поместите маркеры в 3 средние ячейки вместо нижних.
- ⑧ Перемешайте жетоны технологий и поместите 4 случайных жетона лицевой стороной вверх в соответствующие ячейки на игровом поле.
- ⑨ Поместите 1 случайный жетон технологии лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Оставшиеся жетоны технологий уберите в коробку.
 Не убирайте жетоны в коробку — оставьте их рядом с полем лицевой стороной вниз.
- ⑩ Следуя схеме на жетоне технологии, подготовленном на 9-м этапе, поместите на поле фишки нейтральных разработок (). От количества игроков зависит, сколько фишек необходимо поместить и в какие области. Каждую такую фишку разработки поместите в указанную область, накрывая символ репутации (). Оставшиеся нейтральные разработки и этот жетон технологии уберите в коробку.
- ⑪ Поместите мини-органайзеры так, чтобы все игроки могли до них дотянуться — это общий запас кредитов и жетонов рекламы.

При подготовке жетонов чертежей, рубок и двигателей на 12, 14 и 15-м этапах берите эти жетоны с конца органайзеров, а во время партии — с начала. Так жетоны будет легче доставать из коробочек.

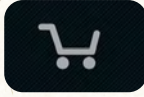


- ⑫ Поместите органайзер для чертежей рядом с игровым полем. Перемешайте жетоны чертежей и верните их в органайзер. Поместите 5 случайных жетонов синей стороной вверх в ячейки ряда чертежей на игровом поле (в порядке снизу вверх).
- ⑬ Поместите 3 малых маркера ресурсов на деление «2» шкалы склада на игровом поле.
- ⑭ Поместите органайзеры для рубок и двигателей рядом с игровым полем. Перемешайте жетоны рубок и верните их в органайзер. Поместите 4 случайных жетона рубок стороной со штрафом (5) вверх в верхние ячейки соответствующего ряда на игровом поле (в порядке снизу вверх).
- ⑮ Перемешайте жетоны двигателей и верните их в органайзер. Поместите 4 случайных жетона двигателей стороной с бонусом (например, 2) вверх в нижние ячейки соответствующего ряда на игровом поле (в порядке снизу вверх).



ПОДГОТОВКА ПЛАНШЕТА МАРКЕТИНГА

- 16 Перемешайте жетоны бонусов туристов и поместите по 1 случайному жетону лицевой стороной вверх в 3 указанные ячейки в верхней части планшета. Оставшиеся жетоны уберите в коробку.



- 17 В партии для 3 игроков накройте накладкой 6-ю (нижнюю) область планшета маркетинга. В партии для 1–2 игроков – 5-ю и 6-ю области.

- 18 Поместите органайзер для круизов рядом с планшетом маркетинга – это запас туристов и жетонов круизов.



- 19 Перемешайте жетоны круизов и верните их в органайзер. Поместите случайные жетоны лицевой стороной вверх в ячейки для жетонов круизов (всего должно быть 4/4/5/6 жетонов в партии для 1/2/3/4 игроков).

- 20 На жетонах круизов, лежащих лицевой стороной вверх, указаны места отдыха – **активные** (оранжевый), **семейные** (зеленый) и/или **расслабляющие** (фиолетовый). За каждое место отдыха на всех открытых жетонах круизов возьмите из запаса туриста того же типа и отложите до 21-го этапа. Если общее число отложенных туристов меньше, чем 7/7/9/11 в партиях для 1/2/3/4 игроков, возьмите из запаса ещё по 1 туристу каждого типа (при необходимости повторите).

- 21 Берите по 1 случайному туристу из отложенных на 20-м этапе и помещайте их в порядке снизу вверх в ячейки очереди (оранжевый, зеленый, фиолетовый) в правой части планшета маркетинга. Сначала поместите 1 туриста в нижнюю ячейку очереди, затем в среднюю и, наконец, в верхнюю. Повторяйте, пока не разместите всех отложенных туристов.



Неважно, сколько игроков участвует в партии – всегда используйте все 3 ячейки очереди.

Пример

В примере слева (партия для 3 игроков) на жетонах круизов всего 10 мест отдыха: 4 для **расслабляющихся** туристов, 4 для **активных** и 2 для **семейных**. Поскольку для 3 игроков необходимо хотя бы 9 туристов, брать из запаса дополнительных туристов не нужно.



ПОДГОТОВКА ПЛАНШЕТОВ ИГРОКОВ

ПУСКОВОЙ ЛИФТ



Перед запуском корабля ваш рабочий будет подниматься на этом лифте. Ячейки лифта — это 5-секундный обратный отсчёт, где каждой секунде (включая 0) соответствует один из 6 этапов запуска. Переходя к следующему этапу, переместите рабочего на одну ячейку выше.

ПУСКОВАЯ БАШНЯ

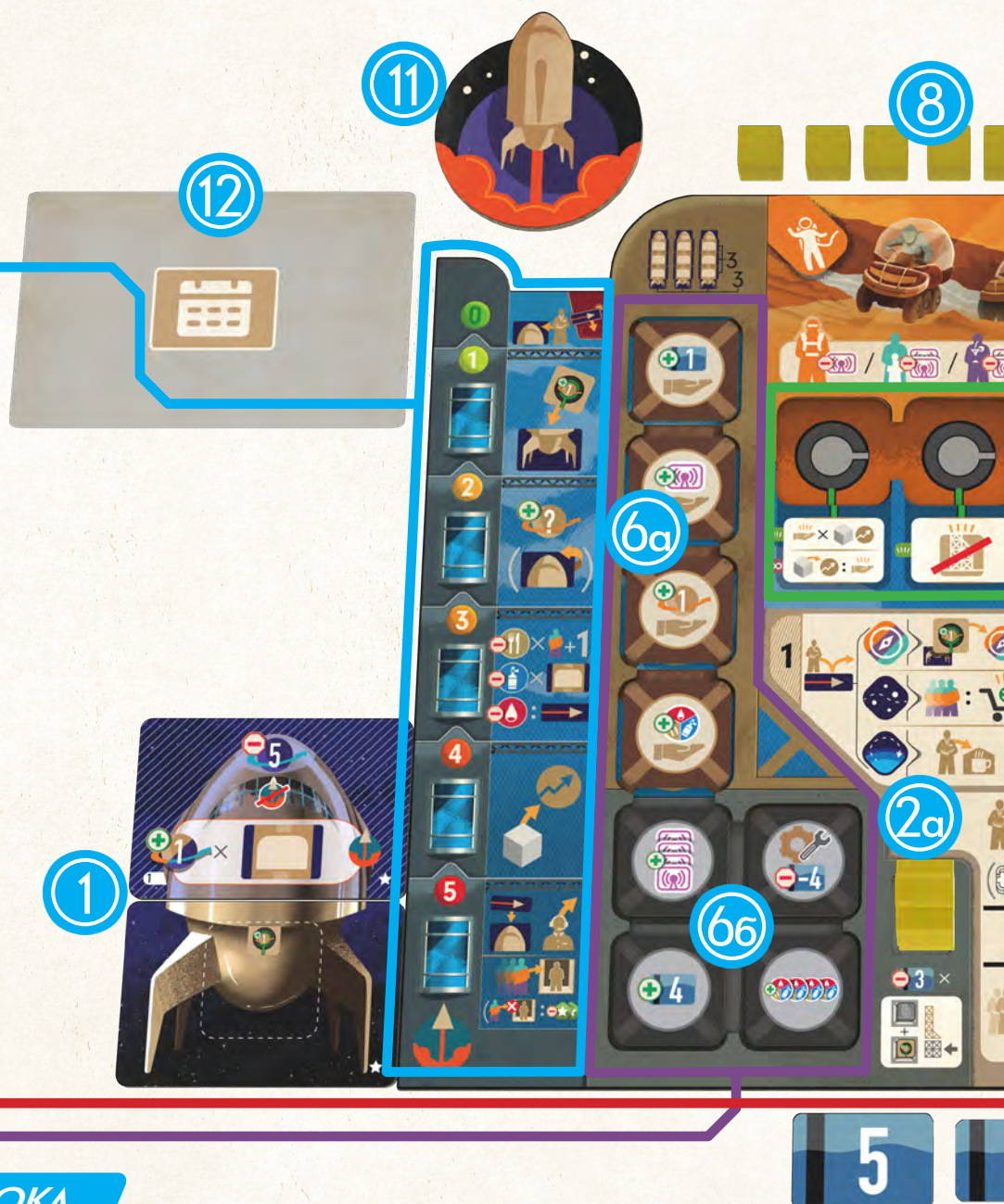


Пусковая башня состоит из 8 жетонов улучшений: 4 серых в нижней части башни и 4 коричневых — в верхней. Эти жетоны приносят бонусы, а ещё по определённым правилам их переворачивают и убирают с планшета.

КОМНАТА ОТДЫХА



Здесь находятся все ваши рабочие (в том числе специалисты), которые не выполняют никаких действий в отделах Центра и/или на корабле.



ПОДГОТОВКА ПЛАНШЕТА ИГРОКА

Возьмите любой планшет игрока и справочник сотрудника. Выберите цвет и положите перед собой органайзер игрока с компонентами этого цвета. Пройдите по порядку следующие этапы:

- 1 Возьмите начальные жетоны рубки и двигателя (отмеченные символом ☆) и поместите их слева от своего планшета так, как показано в примере выше.
- 2a 2b Поместите 2 специалистов () в указанные ячейки.
- 3 Поместите 2 рабочих () в верхние ячейки комнаты отдыха.
- 4 Поместите 9 фишек разработок () в ячейки 3 шкал ресурсов.
- 5 Поместите 3 больших маркера ресурсов (по одному каждого типа — , ,) на деление «1» каждой из 3 шкал ресурсов.
- 6 Возьмите 4 коричневых жетона улучшений (с символом) и поместите их в ячейки в верхней части пусковой башни с бонусами того же типа (6a). Поместите 4 серых жетона улучшений в любые ячейки в нижней части пусковой башни (6b).
- 7 Возьмите 10 кредитов и 2 жетона рекламы. (В качестве напоминания это также указано на оборотной стороне началь-

ного жетона двигателя, однако репутацию и карту плана вы получите на 12-м этапе.)

- 8 Поместите 3 маркера развития в ячейки вашего цвета на игровом поле, как показано на рисунке на с. 13. Крайнюю левую колонку оставьте пустой. Оставшиеся маркеры поместите рядом с вашим планшетом.
- 9 Поместите ваш маркер ПО на деление «5» (9a) шкалы победных очков (ПО), а маркер репутации — на деление «0» (9b) шкалы репутации на игровом поле. Поместите жетон 100/200 ПО рядом со своим планшетом (9c).
- 10 Поместите своего турагента в соответствующую ячейку на планшете маркетинга — это его офис.
- 11 Участник, который последним был в отпуске, становится первым игроком и берёт соответствующий жетон.
- 12 Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник берёт в руку 1 карту плана с верха соответствующей колоды и помещает свой маркер репутации на указанное деление шкалы репутации: первый игрок на деление «0», второй — на «1», третий — на «2», четвёртый — на «3».
- 13 В обратном порядке хода (начиная с последнего игрока) пройдите этапы (13a) и (13b).



УЛУЧШЕНИЯ



В верхней части вашего планшета изображены 3 места отдыха: **активное**, **расслабляющее** и **семейное**. Когда туристы посещают ваше место отдыха, вы можете получить одно из 3 улучшений.

РАЗРАБОТКИ



На трёх шкалах ресурсов вашего планшета лежат фишки разработок. Когда вы внедряете разработки, то перемещаете фишки на поле, тем самым открывая ячейки и увеличивая свой предел хранения ресурсов.

РЕСУРСЫ



В игре ресурсы 3 типов — еда, кислород и топливо. Отмечайте их количество на своём планшете большими маркерами ресурсов. Когда получаете и тратите ресурсы, перемещайте эти маркеры вправо и влево по соответствующей шкале.

13a Бесплатно поместите 1 фишку разработки из ячейки «3» на своём планшете в любую область разработок в Центре (см. рамку ключевого понятия справа), где ещё нет такой фишки. Накройте символ репутации (★) и получите 1 очко репутации.

При подготовке к партии нельзя помещать фишки разработок в области ниже жетонов технологий.

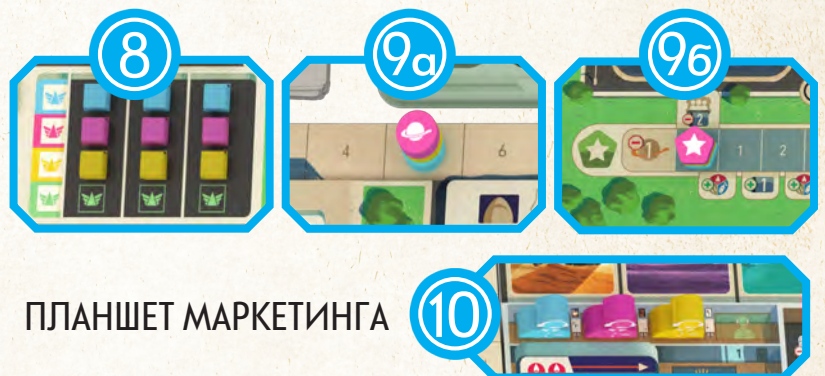


Не ломайте голову, куда лучше поместить фишку разработки, — любая область Центра вам точно пригодится.

13b Заберите 1 жетон чертежа с игрового поля и поместите его справа от своего планшета. Этот жетон вы получаете бесплатно, но во время партии, чтобы построить по нему отсек, всё же придётся заплатить.

14 Теперь **восполните ряд**: сдвиньте оставшиеся жетоны чертежей вниз друг за другом, не оставляя пропусков, и заполните пустые ячейки жетонами чертежей из органайзера (в порядке снизу вверх).

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



ПЛАНШЕТ МАРКЕТИНГА



ЦЕНТР

Центр — это главная часть игрового поля. Центр состоит из 6 отделов, соединённых между собой областями разработок.

СТРУКТУРА ХОДА ИГРОКА

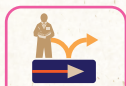
В партиях «Галактического кризиса» может быть разное количество раундов. В каждом раунде, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник совершает по одному ходу. Партия продолжается, пока не наступит конец игры (см. «Шкала развития и конец игры», с. 31).

Ход каждого игрока состоит из 3 шагов:

1. Продвиньте корабли по маршруту.
2. Назначьте рабочего (2а), ИЛИ запустите корабль (2б), ИЛИ соберите совещание (2в).
3. Проверьте задачи компании.



За партию каждый игрок совершит примерно 20 ходов.



1. ПРОДВИНЬТЕ КОРАБЛИ ПО МАРШРУТУ

16

Во время партии вы будете запускать корабли в космос. Каждый корабль сделает несколько остановок в космосе, а затем вернётся на Землю. Если в начале вашего хода ваш корабль в космосе, продвиньте его на следующую остановку маршрута, получите её бонусы, улучшения и/или заработайте победные очки (ПО).

2. ВЫПОЛНИТЕ ОДНО ИЗ ДЕЙСТВИЙ НА ВЫБОР: А, Б ИЛИ В

18

2А. НАЗНАЧЬТЕ РАБОЧЕГО

Чаще всего вы будете выбирать этот вариант действия. Поместите рабочего из комнаты отдыха в один из 6 отделов Центра, чтобы выполнить в нём 2 действия. Например, собрать новый корабль, включить круиз в график, получить ресурсы и т. д. Можно выполнить 2 разных действия или дважды одно и то же.



Прежде чем читать дальше, обратите внимание на рамки с ключевыми понятиями справа!

2Б. ЗАПУСТИТЕ КОРАБЛЬ

Если вы выполнили все пункты чек-листа подготовки к запуску, то вы готовы отправить корабль в космос! Вместо того чтобы поместить рабочего в Центр, переместите его из комнаты отдыха в нижнюю ячейку пускового лифта и начните обратный отсчёт.

2В. СОБЕРИТЕ СОВЕЩАНИЕ

Все рабочие уже заняты? Соберите совещание, чтобы вернуть их из Центра в комнату отдыха. Затем выполните одно действие в отделе, соединённом хотя бы с одной вашей фишкой разработки.



3. ПРОВЕРЬТЕ ЗАДАЧИ КОМПАНИИ

30

В конце своего хода проверьте, выполнили ли вы хотя бы одну из 3 задач компании. Как только игрок выполнил задачу, она может усложниться для остальных участников партии.

ВЫТЕСНИТЬ РАБОЧЕГО

Чтобы поместить рабочего на игровое поле, выберите свободный отдел или отдел, занятый рабочим соперника (но не вашим рабочим).

Если в выбранном отделе рабочий соперника, ваш рабочий вытесняет его, чтобы занять его место, — в этом случае рабочий соперника возвращается в свою комнату отдыха, а владелец этой фигурки получает бонус финансирования (👏).

Нельзя вытеснять своего рабочего.

БОНУС ФИНАНСИРОВАНИЯ

Вы получаете бонус финансирования каждый раз, когда возвращаете своего рабочего в комнату отдыха на своём планшете (в ячейку с символом финансирования — 🤝).

На коричневых жетонах улучшений (на пусковой башне) 4 вида бонусов финансирования (см. пример справа). Получая такой бонус, вы выбираете один из 4 видимых бонусов с 🤝. Иногда за один раз можно получить несколько бонусов финансирования, в таком случае вы можете выбрать — получить разные бонусы или один и тот же несколько раз.

ВЫБОР ДЕЙСТВИЙ

Поместив рабочего в отдел, вы можете выполнить не более 2 действий (⚡⚡). Эти действия должны быть **доступны** вашему рабочему. Доступные действия — это действия в отделе, куда вы поместили рабочего, и/или действия в **соседних** отделах, с которыми вашего рабочего соединяет хотя бы 1 фишка разработки (🔧). Ваши разработки рабочий использует бесплатно. Если у вас их нет, можете заплатить соперникам за их разработки (см. «Репутация» ниже).

В любом порядке вы можете выполнить 2 разных действия или одно и то же действие дважды.

РЕПУТАЦИЯ

В игре вы будете получать репутацию, и она пригодится вам в нескольких случаях:

1. Когда вы платите другим игрокам за их разработки в Центре или в технологиях. Заплатите кредиты каждому игроку, фишки разработок которого находятся в нужной вам области разработок в Центре или в технологиях. За нейтральную разработку заплатите кредиты в запас. За каждую фишку заплатите количество кредитов, зависящее от вашей репутации:



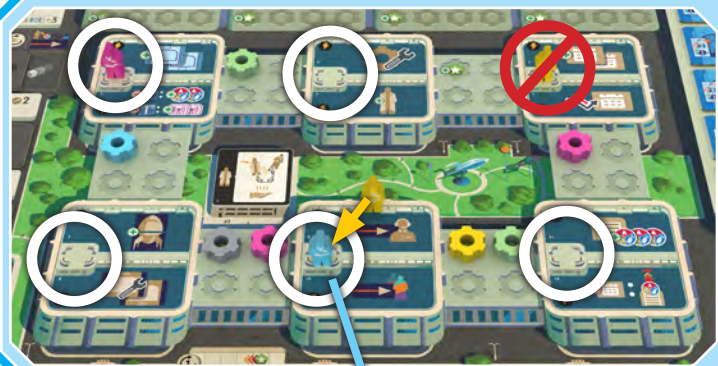
Репутация	0–6	7–14	≥15
Кредиты	2	1	0

Оплаченные разработки можно использовать в течение **всего** вашего хода.

2. Один раз в ход вы можете потерять репутацию, чтобы получить все бонусы одного типа ниже шкалы репутации.



Переместите ваш маркер репутации влево на любое деление шкалы репутации и получите все бонусы **одного типа**, указанные ниже этой шкалы, которые пересёк ваш маркер.



Пример

Сейчас ход **Жёлтого** игрока. Он может поместить рабочего в любой отдел, кроме того, где уже есть его рабочий.

Он помещает рабочего в нижний средний отдел. Здесь рабочий **Синего** игрока — **Жёлтый** его вытесняет, и рабочий возвращается в комнату отдыха владельца.

Из-за вытеснения **Синий** игрок получает бонус финансирования, пока **Жёлтый** выполняет действия.



Пример

Синий игрок возвращает рабочего в комнату отдыха в ячейку с , поэтому получает бонус финансирования.

Синий выбирает один из 4 видимых бонусов финансирования (с символом ) на коричневых жетонах улучшения:

- А** Получить 1 кредит.
- Б** Получить 1 жетон рекламы.
- В** Получить 1 ПО.
- Г** Получить 1 любой ресурс.



Получив бонус финансирования, не переворачивайте и не убирайте жетоны улучшений. Вы просто получаете один из видимых бонусов за каждого рабочего, которого вернули в комнату отдыха.

Пример

Теперь **Жёлтый** игрок может выполнить не более 2 доступных действий — в отделе, куда он поместил рабочего, и/или в соседнем отделе справа (благодаря своей разработке). При этом ему не нужно платить за разработку **Зелёному** игроку.

Жёлтый может выполнить действия в соседнем отделе слева, но должен будет заплатить каждому игроку за их фишки разработок. В этом примере он должен будет заплатить кредиты **Розовому** игроку и кредиты в запас (за нейтральную разработку). Своим 1-м действием **Жёлтый** игрок хочет пополнить склад **1**, чтобы получить кредиты, а 2-м действием — построить отсеки на кораблях **2**.

Примечание. **Жёлтому** необязательно выполнять действия в том отделе, куда он поместил рабочего.



Пример

Количество кредитов, которое **Жёлтый** игрок должен заплатить **Розовому** и в запас, зависит от положения его маркера репутации. У **Жёлтого** 6 очков репутации — он ещё не достиг деления «7» на шкале (с отметкой ) , поэтому должен заплатить и **Розовому**, и в запас по 2 кредита **А**, чтобы использовать их разработки.

Своим 1-м действием **Жёлтый** игрок пополняет склад (в примере выше **1**), что приносит ему 1 очко репутации. Теперь он достиг отметки ) на шкале репутации **Б**, поэтому платит **Розовому** игроку и в запас всего по 1 кредиту. **Жёлтый** выполняет 2-е действие — строит отсеки (в примере выше **2**), используя разработки соперников.

В конце хода **Жёлтый** теряет репутацию — перемещает маркер репутации с деления «7» на деление «3», чтобы получить 2 жетона рекламы — они понадобятся ему в следующий ход. Таким способом можно получить бонусы только одного типа, поэтому **Жёлтый** игнорирует другие символы, которые пересёк его маркер.

Получить бонусы таким способом можно только один раз в ход.



1. ПРОДВИНЬТЕ КОРАБЛИ ПО МАРШРУТУ



Я советую пропустить этот раздел и вернуться к нему после того, как вы прочтёте раздел «2Б. Запустите корабль» на с. 28.



У каждого круиза уникальный маршрут — туристы посетят современные космические курорты и места отдыха. А пока корабль летит к следующей точке маршрута, гости могут наслаждаться удобствами на борту.

Когда начинается ваш ход, 1-м шагом продвиньте ваши запущенные в космос корабли на следующую остановку маршрута: переместите пилота (рабочего) вперёд на одну ячейку жетона круиза. Если у вас запущено в космос сразу несколько кораблей, можете продвинуть пилотов этих кораблей в любом порядке. Пройдите все этапы каждой остановки, прежде чем продвигать следующий корабль.

В игре 3 типа остановок: место отдыха (🌊), «Свободный день» (🌌) и возвращение на Землю (🌍).



МЕСТО ОТДЫХА



Взлёт корабля — это только начало приключения! Мы проводим для гостей внеземные экскурсии — не забывайте их громко рекламировать у ворот посадки. Компания постоянно придумывает что-то новенькое в местах отдыха и хочет, чтобы туристы ничего не упустили!

Когда корабль приземляется в место отдыха, вы можете получить улучшение и/или победные очки (ПО) за туристов.

1. ПОЛУЧИТЕ УЛУЧШЕНИЕ



Если на двигателе этого корабля есть жетон улучшения, можете поместить этот жетон в любую ячейку места отдыха, куда приземлился ваш корабль. Такое улучшение будет менять для вас правила игры до конца партии. Описание улучшений см. в справочнике сотрудника на с. 7. Если в маршруте круиза будут другие места отдыха, вы можете оставить жетон улучшения на двигателе, чтобы позднее поместить его в ячейку другой остановки.

В каждом месте отдыха может быть не более 3 жетонов улучшений, поэтому, если все 3 ячейки уже заняты, а на жетоне круиза нет других мест отдыха, уберите жетон улучшения в коробку.

2. ПОЛУЧИТЕ ПО ЗА ТУРИСТОВ



Вы можете потратить жетоны рекламы, чтобы получить победные очки (ПО) за каждого туриста на корабле (один раз **за каждое место отдыха**).

Если место отдыха совпадает с типом туриста, вы можете потратить 1 жетон рекламы, если нет — 2 жетона рекламы.

Вы можете получить ПО за любое количество туристов, но за каждого из них только один раз **за одно место отдыха**.

Турист приносит 3 ПО + 1 ПО за каждый жетон улучшения в этом месте отдыха (включая тот, который вы поместили в этот же ход).



Пример



В прошлый ход **Розовый** игрок запустил корабль и теперь начинает свой ход с того, что продвигает его по маршруту. **Розовый** перемещает пилота на следующую остановку — на 1 ячейку по линии на жетоне круиза.



Круиз прибывает в **активное** место отдыха. **Розовый** выбирает — поместить жетон улучшения в это место отдыха или всё же в следующее (**семейное**), когда его корабль прибудет туда. Он решает поместить жетон в ячейку **активного** места отдыха и выбирает одно из 3 улучшений этого места.

Розовый помещает жетон в 3-ю ячейку, и отныне он может строить корабли из 4 отсеков, а возможное количество его кораблей увеличивается до 4!



Теперь **Розовый** решает получить очки за каждого туриста на борту: 2 **семейных** туриста не соответствуют **активному** месту отдыха, поэтому за каждого из них он тратит по 2 жетона рекламы. Однако у **Розового** всего 2 жетона рекламы — хватает только на одного туриста. Он получает 4 ПО: 3 ПО (по обычным правилам) + +1 ПО за жетон улучшения, который он только что сюда поместил. В следующем (**семейном**) месте отдыха **Розовый** повторит те же действия, но уже не сможет поместить жетон улучшения.

В следующий ход в **семейном** месте отдыха (**Розовый**) сможет потратить по 1 жетону рекламы, чтобы получить по 3 ПО за каждого туриста. Похоже, нужно подготовиться и запастись жетонами рекламы!



СВОБОДНЫЙ ДЕНЬ

Пока корабль летит в следующее место отдыха, туристы проводят день-другой на корабле. Это прекрасная возможность для них насладиться всеми удобствами круиза. Помните: в ваших интересах, чтобы туристы оставались довольны!

Когда вы перемещаете пилота в ячейку, вы получаете бонусы за каждого туриста, если на корабле есть подходящие ему отсеки.

Каждый турист приносит 1 бонус за каждый подходящий ему символ на всех отсеках этого корабля. Бонусы, которые вы получаете, указаны на жетонах бонусов туристов в верхней части планшета маркетинга.



На примере выше при подготовке к партии выпали такие бонусы:

- **Активный** турист приносит 1 кредит за каждый символ на отсеках своего корабля.
- **Расслабляющийся** турист приносит 1 любой ресурс за каждый символ на отсеках своего корабля.
- **Семейный** турист приносит 1 жетон рекламы за каждый символ на отсеках своего корабля.



Помните: при подготовке к игре вы поместили на планшет маркетинга случайные жетоны бонусов туристов, поэтому каждую партию будут разные сочетания мест и бонусов.



ВОЗВРАЩЕНИЕ НА ЗЕМЛЮ

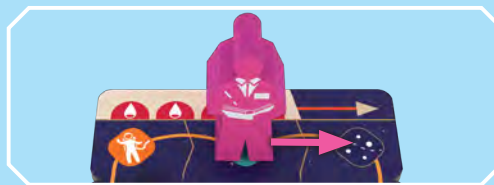
Благодаря технологии быстрого восстановления пилоты готовы приступить к работе, как только их корабль вернётся на Землю. Кроме того, защитное покрытие позволяет кораблям входить в атмосферу не сгорая, а затем в любое время снова отправиться в космос!

Когда вы перемещаете пилота на последнюю остановку, туристы, корабль и его пилот (рабочий) возвращаются на Землю. Поместите рабочего в комнату отдыха и получите 1 бонус финансирования по обычным правилам.

Сбросьте жетон круиза — поместите лицевой стороной вниз в стопку рядом с органайзером для круизов. Верните всех туристов с корабля в запас.

В этот ход вы можете снова запустить вернувшийся корабль в космос или построить на нём новые отсеки по обычным правилам.

Пример



В начале своего хода **Розовый** игрок продвигает пилота в ячейку «Свободный день».



У **Розового** на борту корабля 2 **семейных** туриста и 2 символа на отсеках. **Розовый** сверяется с планшетом маркетинга — каждый семейный турист принесёт 1 жетон рекламы за символ на корабле. **Розовый** получает 4 жетона рекламы из запаса (2 туриста приносят по 2 жетона рекламы). Туристам так понравилось путешествие, что они рассказали о круизе всем знакомым — сарафанное радио крайне эффективно!



Пример



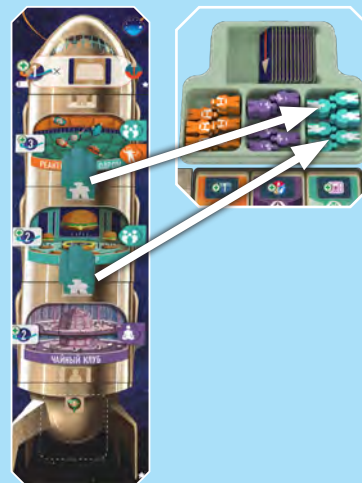
В начале следующего хода **Розовый** игрок продвигает корабль на последнюю остановку — пора возвращаться на Землю.

Розовый помещает рабочего (пилота) в комнату отдыха и получает 1 бонус финансирования.

Теперь он сбрасывает жетон круиза и возвращает в запас 2 **семейных** туристов.

Завершился ещё один успешный круиз!

Розовый игрок может в тот же ход снова запустить этот корабль или построить на нём ещё 1 отсек (в **активном** месте отдыха он получил улучшение, позволяющее построить на корабле 4-й отсек).



2А. НАЗНАЧЬТЕ РАБОЧЕГО. ДЕЙСТВИЯ

В качестве 2-го шага своего хода вы выбираете один из 3 вариантов действия, и один из возможных вариантов — назначить рабочего. Для этого возьмите 1 любого рабочего из своей комнаты отдыха и поместите в один из 6 отделов Центра, где ещё нет вашего рабочего. Затем выполните не более 2 доступных действий .

Вы должны полностью выполнить первое действие, прежде чем переходить ко второму.

Каждое действие подробно описано ниже. Рядом с названием действия изображён его символ.

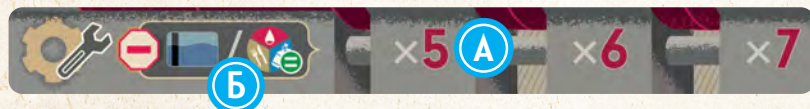


ВНЕДРИТЬ РАЗРАБОТКУ

 В Центре высоко ценится сотрудничество между отделами. Объедините их усилия, и всем станет проще работать! А ещё крайне важно поспевать за инновациями, поэтому не забывайте вкладываться в современные технологии.

Выполняя это действие, вы можете поместить 1 фишку разработки на поле. Для этого возьмите левую фишку разработки с любой шкалы ресурсов на своём планшете и оплатите стоимость, указанную ниже ячейки, из которой вы взяли фишку .

Стоимость разработки — указанное количество кредитов и/или ресурсов (в любом сочетании), однако подходят только ресурсы того типа, со шкалы которого вы взяли разработку .



Выберите, в какую область разработок поместить фишку — в Центре или в технологии. Если в выбранной области ещё не занята ячейка с символом , поместите фишку в неё и получите за это 1 очко репутации.

Нельзя внедрять разработку в область, где уже есть ваша разработка.

Убрав разработку со своего планшета, тем самым вы увеличиваете предел хранения ресурса на этой шкале на 1.

РАЗРАБОТКИ В ЦЕНТРЕ



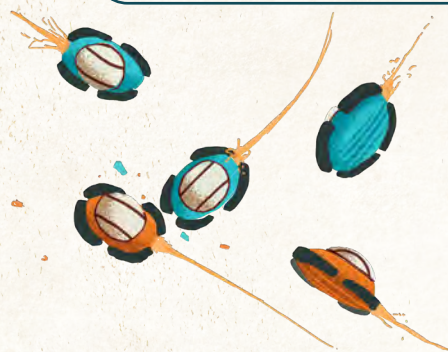
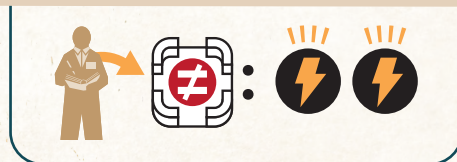
Помещая фишки разработок в Центр, вы расширяете выбор доступных действий для рабочих . Использовать разработку можно сразу после её внедрения. Вы можете даже 1-м действием поместить фишку разработки рядом со своим рабочим, а 2-м действием использовать её — выполнить действие соседнего отдела.

РАЗРАБОТКИ В ТЕХНОЛОГИЯХ



Помещая фишки разработок в технологии, вы до конца партии получаете доступ к их постоянным свойствам.

Как только в область разработок технологии поместили первую фишку, считается, что такую технологию **изобрели** — теперь все игроки могут ею пользоваться. Если в технологии есть ваша фишка разработки, вы можете использовать такую технологию бесплатно. Если же вашей фишки нет, вы можете заплатить владельцам фишек, чтобы её использовать.



НЕЙТРАЛЬНЫЕ РАЗРАБОТКИ



Нейтральные фишки разработок действуют так же, как и обычные фишки, но, используя их, вы платите в запас, а не соперникам.

Пример

Розовый игрок решает использовать 2-ю фишку разработки со шкалы еды, чтобы внедрить её в технологию. Стоимость этой разработки — 6 (указана внизу колонки). **Розовый** платит 1 еду и 5 кредитов.



Розовый игрок берёт разработку из ячейки «4» (увеличивая предел хранения еды до 4) и помещает в ячейку ниже технологии «Космический лифт». Он накрывает фишкой символ  и получает за это 1 очко репутации.

Теперь в этой технологии есть разработка — технологию изобрели. До конца партии **Розовый** игрок может бесплатно пользоваться «Космическим лифтом». Другие игроки тоже могут им пользоваться, если заплатят **Розовому** либо поместят сюда свою фишку, чтобы тоже использовать эту технологию бесплатно.

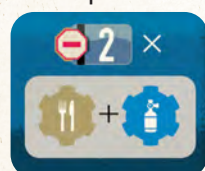


НАНЯТЬ СПЕЦИАЛИСТА

Груз задач растёт, и лишняя пара рук вам точно не помешает. Хорошо, что подходящих кандидатов достаточно — главное суметь их нанять. Эти рабочие — настоящие эксперты в своей сфере, и им не терпится показать себя!

Выполняя это действие, вы можете нанять одного специалиста со своего планшета. Для этого оплатите стоимость найма и поместите специалиста в комнату отдыха (и получите 1 бонус финансирования по обычным правилам). Теперь до конца партии вы можете назначать этого специалиста на действия, как и ваших обычных рабочих.

Примечание. Специалисты также считаются рабочими для правил игры.



Чтобы нанять **правого специалиста**, заплатите по 2 кредита за каждую фишку разработки, которая ещё находится на шкалах еды и кислорода на вашем планшете.



Чтобы нанять **левого специалиста**, заплатите по 3 кредита за каждый серый жетон улучшения на пусковой башне на вашем планшете (неважно, перевёрнутый жетон или нет).

Специалисты действуют как обычные рабочие, но у них есть способность. В начале каждой партии эту способность для всех специалистов определяет случайный жетон специалиста. Описание всех способностей см. в документации компании на с. 5—6.

В первой (упрощённой) партии у всех специалистов такая способность:



Получите бонус финансирования, если ваш специалист вытеснил рабочего/специалиста соперника в комнату отдыха.



ПОПОЛНИТЬ ПРИПАСЫ

Корабли не могут улететь, если нет нужных ресурсов. Кроме того, если на борту нет пассажиров, то и лететь бессмысленно. К счастью, здесь вы можете закупить необходимые ресурсы и оплатить рекламу, чтобы подготовиться к полёту.

Выполняя это действие, вы можете купить ресурсы и/или жетоны рекламы:

- заплатите 1 кредит, чтобы получить 2 любых ресурса

ИЛИ

- заплатите 1 кредит, чтобы получить 2 жетона рекламы.

Каждую из покупок вы можете совершить только один раз.

Если вы купили ресурсы, для которых на вашем планшете нет места (они превышают предел хранения), вы их не получаете.

Пример



Розовый игрок хочет нанять специалиста — дополнительного рабочего со способностью. Выполняя это действие, он может нанять одного из двух специалистов на своём планшете.

За **левого специалиста** нужно заплатить по 3 кредита за каждый серый жетон улучшения на пусковой башне **А**. **Розовый** уже убрал 1 серый жетон, когда запуская корабль, и теперь здесь только 3 жетона. Значит, стоимость найма этого специалиста — 9 кредитов.

За **правого специалиста** нужно заплатить по 2 кредита за каждую фишку разработки на шкалах еды и кислорода **Б**. **Розовый** игрок уже внедрил 2 разработки, и теперь здесь только 4 фишки. Значит, стоимость найма этого специалиста — 8 кредитов.

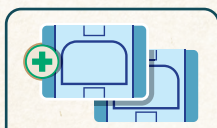
У **Розового** только 8 кредитов, поэтому он нанимает **правого специалиста**. Он перемещает фигурку этого специалиста в комнату отдыха и получает бонус финансирования — решает взять 1 кредит из запаса **Б**.

Позднее **Розовый** сможет нанять **левого специалиста**. Возможно, сначала ему стоит запустить ещё один корабль — тогда он уберёт с планшета второй серый жетон улучшения, что снизит стоимость найма этого специалиста до 6 кредитов.

Пример



Розовый выполняет действие «Пополнить припасы» — покупает за 1 кредит 1 еду и 1 топливо. Он бы хотел приобрести ещё 2 ресурса, но может купить ресурсы только один раз за действие. Тогда он решает выжать максимум из этого действия и также покупает за 1 кредит 2 жетона рекламы.



ЗАБРАТЬ ЧЕРТЕЖИ

Наши инженеры-проектировщики работают не покладая рук. Хотите угодить туристам, предпочитающим активный отдых, или тем, кто любит просто расслабиться? Инженеры спроектируют именно то, что вам нужно.

Выполняя это действие, вы можете бесплатно забрать не более 2 любых жетонов чертежей из соответствующего ряда на игровом поле. Поместите взятые жетоны справа от своего планшета.

В конце этого действия **восполните ряд чертежей**: сдвиньте оставшиеся жетоны чертежей вниз друг за другом, не оставляя пропусков. Теперь заполните пустые ячейки жетонами чертежей из органайзера (в порядке снизу вверх).

Рядом с планшетом игрока может быть не более 5 жетонов чертежей. Во время своего хода вы можете превысить этот предел, но в конце хода должны сбросить лишние на свой выбор.

ОБНОВИТЬ РЯД ЧЕРТЕЖЕЙ

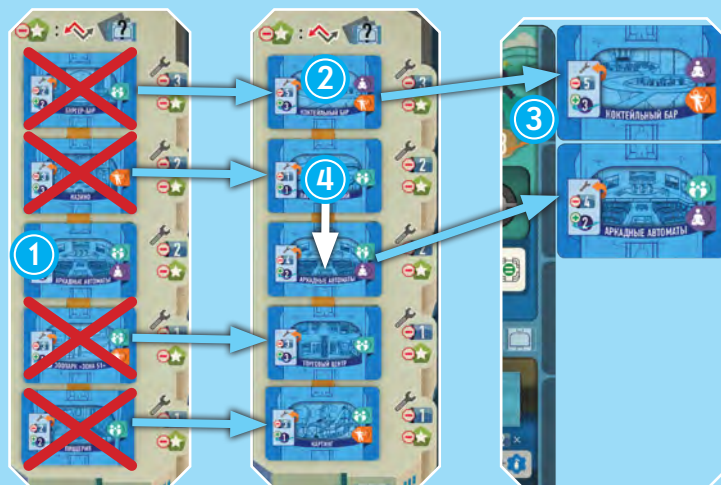


В любое время своего хода вы можете сколько угодно раз потерять 1 очко репутации, чтобы **обновить ряд чертежей**: сбросить любое количество чертежей из соответствующего ряда и, не сдвигая вниз оставшиеся, заполнить пустые ячейки чертежами из органайзера. Это не считается действием — можно обновить ряд даже до назначения рабочего. **Отличается от «Восполнить ряд чертежей» на с. 21.**

СБРОС ЖЕТОНОВ ЧЕРТЕЖЕЙ

Помещайте чертежи, которые вы сбрасываете, в стопку рядом с органайзером для чертежей. Если в органайзере закончились чертежи, перемешайте стопку сброса и снова поместите их в органайзер.

Пример



Синий игрок хочет забрать 2 жетона чертежей с символом **расслабляющегося** туриста (🧘), но в ряду только 1 такой чертёж — «Аркадные автоматы» ①.

Синий решает потерять 1 очко репутации, чтобы обновить ряд. Он сбрасывает 4 чертежа, кроме «Аркадных автоматов» (и не сдвигает этот жетон вниз!).

Успех! Один из 4 новых жетонов — «Коктейльный бар» с нужным символом ②. **Синий** игрок забирает «Аркадные автоматы» и «Коктейльный бар» и помещает их справа от своего планшета ③.

В конце этого действия **Синий** восполняет ряд: сдвигает все жетоны чертежей вниз ④ и выкладывает в ряд 2 новых чертежа, заполняя пустые ячейки.

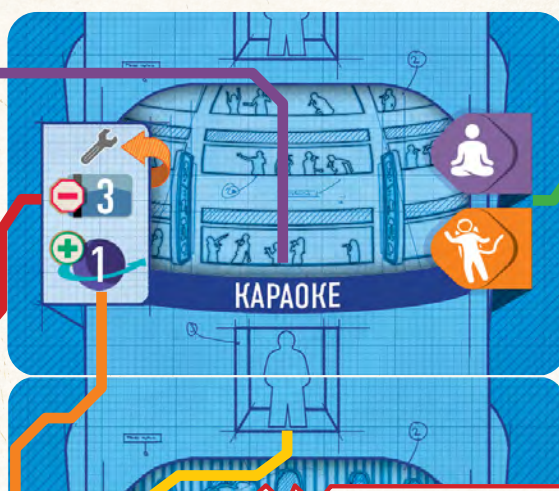
СТРУКТУРА ЖЕТОНА ЧЕРТЕЖА/ОТСЕКА



Название отсека. Название отсека, который вы можете построить на своём корабле.

Стоимость строительства. Столько кредитов нужно заплатить в запас, чтобы построить этот отсек на своём корабле. См. «Построить отсеки на кораблях» на следующей странице.

ПО. Синий символ ПО (👤) показывает, сколько ПО вы получите при подсчёте очков в конце игры. **Построив отсек, не получите ПО.**



Каюта. Когда вы строите друг над другом 2 отсека на одном корабле, они образуют ячейку для одного туриста.

Символ(ы) туриста(-ов). Типы туристов, которым подходит такой отсек корабля (такие туристы приносят бонусы на остановке «Свободный день»).

ТИПЫ ТУРИСТОВ:



АКТИВНЫЕ



РАССЛАБЛЯЮЩИЕСЯ



СЕМЕЙНЫЕ



ПОСТРОИТЬ ОТСЕКИ НА КОРАБЛЯХ

Чертежи похожи на идеи — они полезны, когда воплощаются в жизнь. Чаще всего вы строите отсеки по чертежам из своего запаса. Однако всегда можно обратиться в цех с неотложным заданием, но помните — за срочность придётся доплатить.

Выполняя это действие, вы можете построить не более 2 отсеков на одном или разных своих кораблях. Отсеки изображены на оборотах жетонов чертежей. Когда вы строите отсек, то переворачиваете жетон чертежа, и он становится жетоном отсека.

Когда вы строите отсек, используйте жетон чертежа из своего запаса или из соответствующего ряда:

1. Возьмите жетон чертежа справа от своего планшета. Оплатите стоимость, указанную на чертеже.
2. Заберите жетон чертежа из ряда. Оплатите стоимость, указанную на чертеже, а также дополнительную, указанную справа от выбранного жетона в соответствующем ряду. Потеряйте 1 очко репутации.



Чтобы снизить стоимость строительства, используйте бонусы технологий и/или свойства карт планов. **Можно снизить стоимость до нуля, но не ниже.**

Оплатив стоимость, переверните жетон чертежа на сторону отсека и поместите его в любое место между рубкой и двигателем любого вашего корабля, соблюдая указанные ниже ограничения.

Напоминание. ПО на отсеках вы получите только в конце игры.

ОГРАНИЧЕНИЯ ПРИ СТРОИТЕЛЬСТВЕ ОТСЕКОВ

- На корабле может быть не более 3 отсеков.
- Нельзя строить отсеки на корабле и/или убирать их с него, если этот корабль находится в космосе.
- Построенный отсек уже нельзя перемещать или заменять другим отсеком.

КАЮТЫ

В верхней и нижней частях каждого жетона отсека изображена половина каюты. Когда вы строите 2 отсека друг над другом, они образуют целую каюту, куда можно поместить **одного** туриста.

Каждый отсек, начиная со 2-го, добавляет на корабль одну каюту.

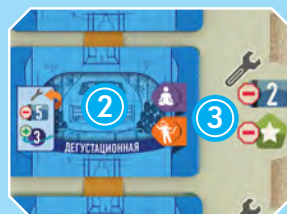
На корабле справа только 1 каюта, поэтому есть место только для 1 туриста. Если построить 3-й отсек, появится место для 2-го туриста.

ВОСПОЛНИТЬ РЯД ЧЕРТЕЖЕЙ

В конце действия «Построить отсеки на кораблях», если вы забрали хотя бы один жетон чертежа из соответствующего ряда, сдвиньте оставшиеся чертежи вниз и выложите новые. **Отличается от «Обновить ряд чертежей» на с. 20.**



Пример



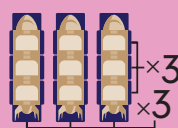
Синий игрок выполняет действие «Построить отсеки на кораблях». Он хочет построить «Аркадные автоматы» ① по чертежу из своего запаса и «Дегустационную» ② из ряда чертежей.

Синий оплачивает стоимость, указанную на чертежах ($4 + 5 = 9$ кредитов), и дополнительно платит 2 кредита и теряет 1 очко репутации ③ за чертёж из ряда. Так **Синему** не нужно назначать рабочего и выполнять действие «Забрать чертежи», но за срочность он платит больше. Итого он заплатил 11 кредитов и потерял 1 очко репутации.



Синий переворачивает жетоны чертежей на сторону отсеков и добавляет их на свои корабли. На 1-м корабле ④ он может построить только один отсек (из-за предела), поэтому другой отсек строит на 2-м корабле ⑤.

Оставшиеся в ряду жетоны чертежей он сдвигает вниз и заполняет пустые ячейки новыми жетонами.



Этот символ на вашем планшете напоминает, что у вас может быть не более 3 кораблей, и на каждом из них — не более 3 отсеков.





СОБРАТЬ НОВЫЙ КОРАБЛЬ



Компания хочет развиваться, поэтому всегда обеспечит вас новыми рубками и двигателями, а совет директоров поможет с припасами. Не злоупотребляйте щедростью — обязательно запустите все ваши корабли, иначе разочаруете совет.

Выполняя это действие, вы можете забрать пару из жетона рубки и жетона двигателя, чтобы собрать новый корабль.

У вас может быть не более 3 кораблей.

Заберите одну пару жетонов рубки и двигателя из соответствующего ряда на игровом поле. Поместите эти жетоны слева от своего планшета левее других кораблей. Немедленно получите бонус, указанный на жетоне двигателя, затем переверните этот жетон на сторону с ячейкой для жетона улучшения. Жетон рубки поместите символом штрафа (5) вверх.

В конце этого действия заполните все пустые ячейки ряда жетонами из органайзеров для рубок и двигателей, не сдвигая вниз оставшиеся. Поместите жетоны рубок стороной с 5 вверх, а двигатели — стороной с бонусом вверх.

Все условия получения ПО за жетоны рубок перечислены в справочнике сотрудника на с. 4.

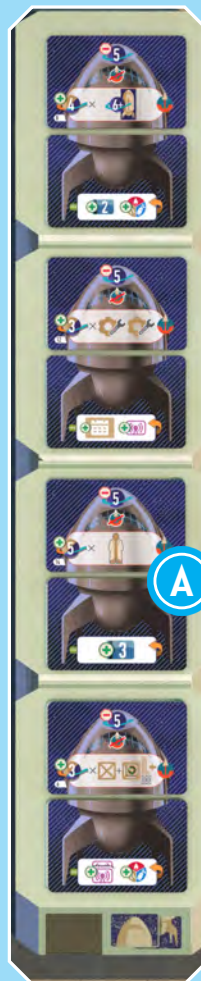
Пример

Синий игрок выполняет действие «Собрать новый корабль». Ему нужны кредиты, поэтому он хочет забрать 3-ю пару жетонов рубки и двигателя (A) — этот двигатель принесёт немедленный бонус в 3 кредита.

Условие на этом жетоне рубки позволяет получить 5 ПО за каждого нанятого специалиста. Бонус рубки игрок получает в двух случаях — каждый раз, когда запускает корабль с этой рубкой, и один раз в конце партии.

Синий уже нанял одного специалиста, поэтому эта рубка ему тоже выгодна. Он забирает выбранную пару рубки и двигателя и помещает её слева от своего 1-го корабля.

Синий получает 3 кредита и переворачивает жетон двигателя бонусом вниз. Затем он выкладывает новую пару рубки и двигателя в соответствующий ряд.



СТРУКТУРА ЖЕТОНОВ РУБКИ И ДВИГАТЕЛЯ

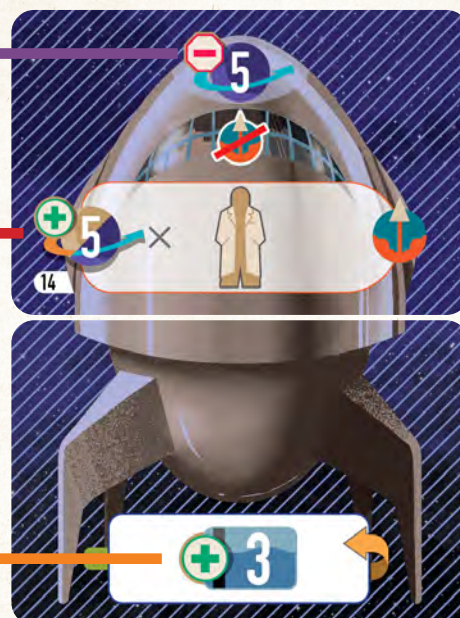
Штраф. В конце партии вы теряете 5 ПО, если ни разу не запустили корабль с этой рубкой.

Условие получения победных очков. Получайте ПО за указанное условие каждый раз, когда запускаете корабль с этой рубкой, а также один раз в конце партии.

Немедленный бонус. Забрав жетон двигателя, немедленно получите указанный на нём бонус, затем переверните этот жетон.



Рубки и двигатели не считаются отсеками корабля.





ПОЛУЧИТЬ РЕСУРСЫ



«Бесплатное сохраняет бюджет», как сказала одна мудрая женщина, и это верно! Хотя иногда вам и придётся закупать припасы где-либо ещё, у вас всегда есть доступ к общему складу компании, где хранятся ресурсы.



Склад

Выполняя это действие, вы можете забрать со склада не более 3 любых доступных ресурсов. **Доступный ресурс** — это ресурс, маркер которого находится выше деления «0».

За каждый выбранный ресурс сдвиньте соответствующий маркер вниз по шкале склада на столько делений, сколько ресурсов этого типа вы забираете. На своём планшете сдвиньте соответствующие маркеры ресурсов на столько же ячеек вправо.

Вы можете забрать только те ресурсы, для которых на вашем планшете есть место (помните, что фишки разработок ограничивают предел хранения ресурсов).



Символ  означает, что вы забираете ресурсы со склада. Если вы получаете ресурсы и в источнике не указан такой символ, значит, вы берёте их не со склада.



ПОПОЛНИТЬ СКЛАД

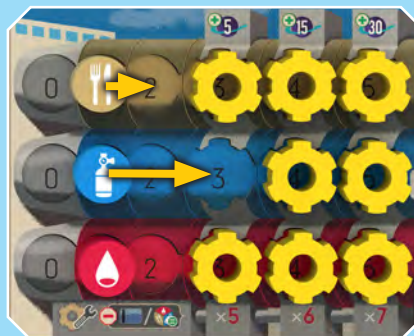


Хотя совет директоров и поощряет, когда вы выполняете все взятые на себя планы компании, но он также стремится, чтобы на складе всегда были доступны ресурсы. Пополняйте запасы ресурсов и сможете подзаработать на благо своей команды.

Выполняя это действие, вы можете пополнить запасы одного ресурса на складе, чтобы получить кредиты и 1 очко репутации. Для этого сбросьте 1 карту плана из руки (игнорируя её свойства) и **пополните до максимума** один выбранный ресурс, переместив маркер этого ресурса на деление «5» шкалы склада.

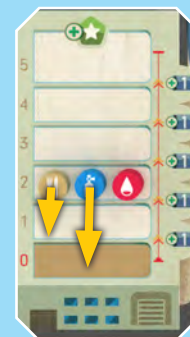
Теперь получите из запаса по 1 кредиту за каждую единицу добавленного ресурса (то есть за каждое деление, на которое вы продвинули маркер этого ресурса). Кроме того, получите 1 очко репутации.

Пример

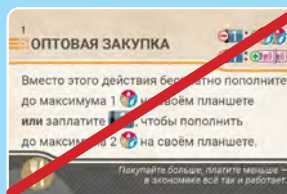


Жёлтый игрок выполняет действие «Получить ресурсы». Он может забрать не более 3 ресурсов, которые есть на складе и для которых хватит места на его планшете.

Жёлтый забирает 1 еду и 2 кислорода, сдвигая маркеры этих ресурсов вниз по шкале склада на такое же количество делений. Маркеры ресурсов на своём планшете он сдвигает на столько же ячеек вправо.



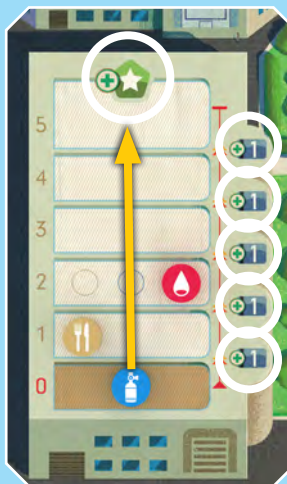
Пример

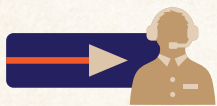


На складе не осталось кислорода. **Жёлтый** игрок выполняет действие «Пополнить склад».

Он сбрасывает 1 карту плана, игнорируя её свойства. Необязательно, чтобы ресурс на этой карте совпадал с пополняемым ресурсом.

Жёлтый перемещает маркер кислорода на деление «5», получает 5 кредитов из запаса (по 1 кредиту за каждую единицу добавленного ресурса) и 1 очко репутации.





ВКЛЮЧИТЬ КРУИЗ В ГРАФИК

Компания часто объявляет о новых увлекательных круизах, а ваше дело — грамотно составить расписание. Когда круиз включён в график, начинается самое интересное: готовьте пусковую башню!

Выполняя это действие, вы можете включить в график полётов один круиз.

Одновременно в вашем графике может быть не более 1 круиза. Уже внесённый в график круиз нельзя изменить на другой.

Чтобы включить круиз в график, на планшете маркетинга возьмите своего турагента из офиса и поместите в ячейку рядом с жетоном круиза, который хотите включить в свой график.



Теперь получите бонус одного любого жетона улучшения на вашей пусковой башне и переверните этот жетон (но не убирайте с планшета!). Описание всех бонусов см. справа.

Учитывайте, что если вы перевернули жетон улучшения с символом бонуса финансирования (👉), то больше не сможете получить этот бонус, пока не уберёте этот жетон со своего планшета.



Верхние 4 жетона улучшений (коричневые) приносят менее ценные бонусы. Убрав такой жетон с планшета, вы удвоите указанный на нём бонус.



Нижние 4 жетона улучшений (серые) приносят более ценные, но одноразовые бонусы. Убрав такой жетон с планшета, вы снизите стоимость найма левого специалиста на своём планшете.



Вы уберёте со своего планшета перевёрнутый жетон улучшения, когда запустите корабль.



БОНУСЫ ЖЕТОНОВ УЛУЧШЕНИЙ

Получите 1 кредит.

Получите 1 жетон рекламы.

Получите 1 ПО.

Получите 1 любой ресурс.

Получите 4 кредита.

Получите 4 жетона рекламы.

Внедрите разработку со скидкой в 4 кредита.

Получите 4 любых ресурса (в любом сочетании).

Пример



Жёлтый игрок хочет включить в график круиз, изображённый в примере слева. Для этого он помещает своего турагента в указанную ячейку (с изображением пусковой башни в качестве напоминания).

Теперь **Жёлтый** может взять 1 жетон улучшения на пусковой башне, чтобы получить его бонус. Он выбирает жетон, который приносит 1 кредит, получает из запаса 1 кредит и переворачивает этот жетон, оставляя его на пусковой башне.



Поскольку жетон перевёрнут, на нём не виден символ 🚢, а значит, он не сможет принести бонус финансирования.



Если **Жёлтый** игрок запустит корабль и уберёт этот жетон из ячейки планшета, то сможет получить удвоенный бонус финансирования, изображённый на самом планшете, — 2 кредита.

СТРУКТУРА ЖЕТОНА КРУИЗА

Требуемое количество топлива

«Свободный день»



Активное место отдыха

Семейное место отдыха

Расслабляющее место отдыха



ПРОРЕКЛАМИРОВАТЬ КРУИЗ



Очередь на улице увеличивается с каждой минутой, и некоторые гости всего в шаге от покупки билета в круиз. Каждый турист готов полететь любым маршрутом, но лучше всего отправляйте их в места отдыха, которые они предпочитают, — это сполна вам окупится.



Выполняя это действие, вы можете выбрать один круиз с 1 или 2 свободными ячейками туристов и прорекламить его. Вы можете прорекламить круиз, который либо вы включили в график (рядом с ним ваш турагент), либо никто не включил в график. Нельзя рекламировать круиз, который уже включил в свой график ваш соперник.

Вы можете рекламировать круиз одному или двум туристам в ячейках очереди (в правой части планшета маркетинга) и/или в запасе. Если рекламируете туристам в очереди, заберите их и потратьте за каждого столько жетонов рекламы, сколько указано слева от их ячеек очереди — 1, 2 или 3 жетона рекламы соответственно ① ② ③. Если рекламируете туристам в запасе, потратьте за каждого по 4 жетона рекламы ④.

Поместите взятых туристов в соответствующие ячейки рядом с выбранным жетоном круиза.



За каждого туриста, которого вы поместили в соответствующую ячейку:

- Получите 1 кредит за каждое место отдыха в этом круизе (A) (даже если оно не подходит этому туристу).
- Получите 1 очко репутации, если в этом круизе есть место отдыха, подходящее этому туристу (B).



«Свободный день» (🌀) — это не место отдыха.

Пример



Жёлтый игрок рекламирует круиз, который ранее включил в свой график ①. Он забирает 2 туристов из нижней ячейки очереди и платит по 1 жетону рекламы за каждого. **Активный** турист приносит 1 кредит за одно место отдыха в этом круизе и 1 очко репутации, потому что ему подходит **активное** место отдыха. **Расслабляющийся** турист приносит только 1 кредит.

Если бы **Жёлтый** рекламировал соседний круиз ②, то получил бы 4 кредита и 2 очка репутации, поскольку каждый турист принёс бы 2 кредита за два места отдыха и 1 очко репутации за подходящее ему место отдыха.



ЗАБРАТЬ КАРТЫ ПЛАНОВ

Совет директоров постоянно публикует новые идеи и разрабатывает планы работы. Если заглянете к ним, то узнаете их пожелания и получите преимущество над коллегами-управляющими.

Выполняя это действие, вы можете забрать в руку не более 2 карт планов из соответствующего ряда на игровом поле.

Каждый раз, забирая карту плана, вы можете взять её не из соответствующего ряда, а с верха стопки сброса карт планов, но потерять за это 1 очко репутации.

Нельзя забирать карты из колоды планов, лежащей лицевой стороной вниз рядом с игровым полем, а также карты из стопки сброса, если вы сбросили их в этот же ход.

В любое время партии каждый игрок может просматривать карты планов в стопке сброса, но не может менять их порядок.

Забрав карты планов из ряда, не восполняйте ряд — для этого есть отдельное действие. См. «Обновить ряд карт планов» на следующей странице.

РОЗЫГРЫШ КАРТ ПЛАНОВ

Каждую карту плана можно разыграть для одной из двух целей:

1. **Чтобы применить её свойство.** Выложите карту плана перед собой и немедленно примените указанное на ней свойство.
- ИЛИ
2. **Чтобы получить её ресурс.** Выложите карту плана перед собой и немедленно получите указанный на ней ресурс. Если вы сразу тратите этот ресурс, то необязательно, чтобы на вашем планшете было место для этого ресурса.

После того как вы разыграли карту плана, положите её на верх стопки сброса планов (лицевой стороной вверх).

Номер карты плана и её название нужны, только чтобы такую карту можно было где-либо упомянуть. Художественный текст внизу карты также не влияет на игру, но может вас повеселить.

КОГДА МОЖНО РАЗЫГРАТЬ КАРТУ ПЛАНА?

Чтобы получить ресурс на карте плана, разыграйте её в любое время своего хода. Это не считается действием.

Чтобы применить свойство на карте плана, её нужно разыграть тогда, когда вы выполняете действие и/или проходите этап, символ которого изображён в правом верхнем углу карты (символ — это условие).

Если в правом верхнем углу нет символа, то в тексте карты может быть условие, когда её можно разыграть. Некоторые карты планов можно разыграть даже в ход другого игрока (см. карту «Рука помощи» в примере справа).

Если на карте плана не обозначены условия (ни в тексте, ни символом), её можно разыграть в любое время своего хода. Это не считается действием (см. карту «Вирусная реклама» в примере справа).

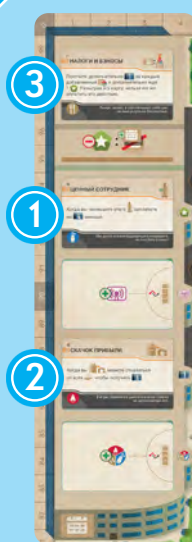
СТРУКТУРА КАРТЫ ПЛАНА



Свойство карты «Ценный сотрудник» можно применить, когда вы выполняете действие «Нанять специалиста» — в этом случае вы уменьшаете стоимость найма на 4 кредита.

Или же вы можете разыграть эту карту в любое время своего хода, чтобы просто получить 1 кислород.

Пример



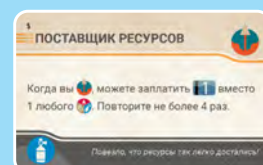
Зелёный игрок выполняет действие «Забрать карты планов».

В ряду только 2 карты — ① и ②. **Зелёный** может выбрать из них и/или забрать карты планов с верха стопки сброса ③. Он решает потерять 1 очко репутации, чтобы забрать верхнюю карту в стопке сброса (③).

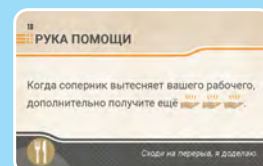
Зелёный может снова потерять 1 очко репутации, чтобы забрать уже другую верхнюю карту в сбросе, но вместо этого решает забрать карту ① из ряда.

В конце своего хода **Зелёный** не заполняет пустые ячейки, поэтому в ряду остаётся одна карта плана ②.

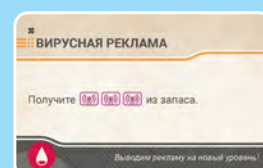
Пример



Карту «Поставщик ресурсов» вы можете разыграть, только когда запускаете корабль — на это указывает символ действия в правом верхнем углу.



Карту «Рука помощи» можно разыграть, когда соперник вытесняет вашего рабочего — это условие описано в тексте карты.



У карты «Вирусная реклама» нет условий (ни символа, ни обозначения в тексте), поэтому её можно разыграть в любое время своего хода.



РОЗЫГРЫШ НЕСКОЛЬКИХ КАРТ ПЛАНОВ

Вы можете разыграть сразу несколько карт планов одновременно, если соблюдены все условия.

Свойства карт планов всегда суммируются со свойствами других карт планов, с бонусами, а также со способностью специалиста. **Любую стоимость можно снизить до нуля, но не ниже.**

Можно разыграть сколько угодно карт планов одновременно, чтобы получить указанные на них ресурсы. Если вы сразу тратите эти ресурсы (например, платите за разработку или запускаете корабль), то необязательно, чтобы на вашем планшете было для них место.



На протяжении своего хода вы можете держать в руке и разыграть любое количество карт планов. Однако на конец вашего хода у вас в руке **должно быть не более 5 карт планов**. Если карт больше и вы не можете применить их свойства, в любом порядке сбросьте лишние карты на свой выбор и получите указанные на них ресурсы (если можете).

ТЕКСТ КАРТЫ ПЛАНА ПРИОРИТЕТНЕЕ ПРАВИЛ ИГРЫ

Если свойство карты плана противоречит обычным правилам игры, вы можете нарушать правила, когда применяете указанное на карте свойство.



ОБНОВИТЬ РЯД КАРТ ПЛАНОВ



Порой и совету директоров не помешает взгляд со стороны. Поделитесь с ними своими идеями, предложите новые планы и получите награду за труды.

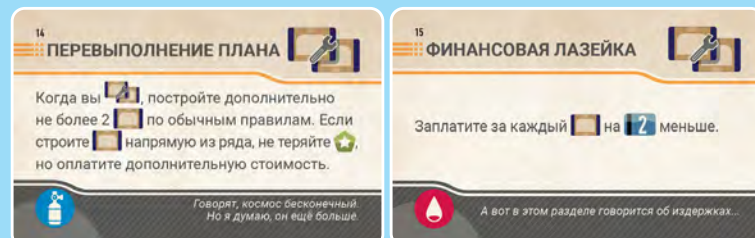
Выполняя это действие, вы можете получить бонусы и обновить ряд карт планов.

Сначала получите все видимые бонусы, изображённые в пустых ячейках для карт планов. Затем в любом порядке сбросьте все оставшиеся в ряду карты планов. Наконец, выложите в ряд 4 новые карты с верха колоды планов (в порядке снизу вверх).

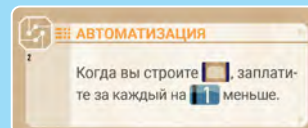
Если вам нужно взять карту из колоды планов, а колода закончилась, сначала перемешайте стопку сброса и сложите её в новую колоду.

Пример

Зелёный игрок назначил своего специалиста на действие «Построить отсеки на кораблях» и разыгрывает 2 карты планов: «Перевыполнение плана» и «Финансовая лазейка».



Обе эти карты можно разыграть при выполнении этого действия (см. символы в правом верхнем углу), поэтому **Зелёный** может применить их свойства одновременно. Теперь он может построить не более 4 отсеков на кораблях, заплатив за каждый на 2 кредита меньше.

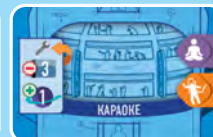
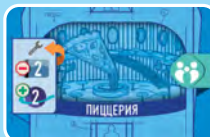
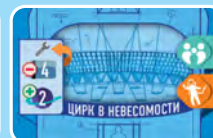
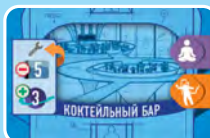


Кроме того, у **Зелёного** игрока есть разработка в технологии «Автоматизация». Это снижает стоимость строительства каждого отсека ещё на 1 кредит.



Наконец, это действие выполняет специалист, который благодаря своей способности снижает общую стоимость ещё на 1 кредит!

Так **Зелёный** строит 4 отсека, заплатив за них всего 2 кредита. Невероятно!



(Из-за скидки в 3 кредита стоимость «Пиццерии» и «Караоке» равна 0, «Коктейльного бара» — 2 кредита, а «Цирка в невестомости» — всего 1. Специалист снижает общую стоимость действия ещё на 1, поэтому **Зелёный** платит только 2 кредита.)

Пример

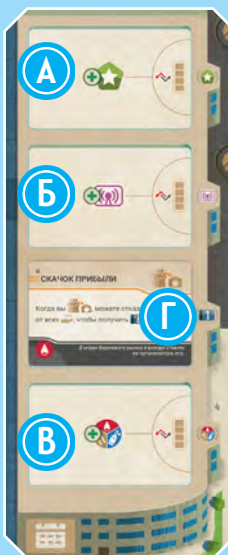
Зелёный игрок выполняет действие «Обновить ряд карт планов».

Сначала он получает все видимые бонусы в пустых ячейках: 1 очко репутации **А**, 1 жетон рекламы **Б** и 1 любой ресурс **В**.

Теперь **Зелёный** сбрасывает оставшуюся карту.

Наконец, он восполняет ряд 4 картами планов из соответствующей колоды.

Если бы кто-нибудь ранее забрал карту «Скачок прибыли», то за обновление ряда **Зелёный** получил бы ещё и 1 кредит **Г**.



25. ЗАПУСТИТЕ КОРАБЛЬ



Время пришло! Именно этого мы все так ждали. Вы включили круиз в график, продали билеты, подготовили ресурсы, осталось лишь начать обратный отсчёт: 10... 9... 8... 7... 6...

В качестве 2-го шага своего хода вы выбираете один из 3 вариантов действия, и один из возможных вариантов — запустить корабль. Для этого возьмите 1 любого рабочего из своей комнаты отдыха и поместите в нижнюю ячейку пускового лифта на вашем планшете. Запуск корабля займёт весь 2-й шаг вашего хода, поэтому вы не будете выполнять никаких действий на игровом поле.

Прежде чем запустить корабль, нужно тщательно подготовиться. Проверьте себя по чек-листу подготовки к запуску:

- ☐ Вы включили круиз в график.
- ☐ У вас есть корабль хотя бы с 1 каютой.
- ☐ У вас есть ресурсы для запуска.
- ☐ Туристы ожидают круиза или горящих путёвок.

Все 6 этапов запуска (с 5-го по 0-й) указаны в левой части вашего планшета — это **5-секундный обратный отсчёт**. Ваш рабочий будет подниматься вверх на лифте, а вы — последовательно проходить все этапы запуска.



5 ВЫБЕРИТЕ КОРАБЛЬ И РАЗМЕСТИТЕ ТУРИСТОВ

Выберите свой корабль, если он не в космосе и на нём есть хотя бы 1 каюта. Возьмите с планшета маркетинга жетон круиза, расположенный слева от вашего турагента, и поместите над жетоном рубки выбранного корабля. Теперь все этапы запуска относятся только к этому кораблю.

На планшете маркетинга верните своего турагента в его офис. Чтобы корабль полетел в космос, он должен перевозить хотя бы 1 туриста. В каждой каюте может быть только 1 турист, и не имеет значения, какого он типа. Помещая туристов на борт корабля, вы можете брать их из 3 источников (в любом сочетании):

- **Из ячеек туристов для этого круиза на планшете маркетинга.** Это туристы с билетами — они заранее купили билет на этот круиз, поэтому бесплатно проходят на борт.
- **Из ячеек очереди.** Эти туристы покупают билеты по горячей путёвке. За каждого туриста, взятого из очереди, потратьте жетоны рекламы по обычным правилам, но не получайте кредиты и репутацию.
- **Из запаса.** Эти туристы также покупают билеты по горячей путёвке. За каждого туриста, взятого из запаса, потратьте 4 жетона рекламы, но не получайте кредиты и репутацию.

НЕ ХВАТИЛО КАЮТ



Если турист купил билет заранее (он в ячейке туриста для этого круиза), но вы не хотите брать его на борт или на корабле нет для него каюты, верните этого туриста в верхнюю ячейку очереди (с) и потеряйте 2 очка репутации.



4 ОТМЕТЬТЕ РАЗВИТИЕ

Возьмите маркер развития из своего запаса и поместите в следующую свободную ячейку на шкале развития () 31.



Теперь вы знаете, как запускать корабли. Если вы пропустили раздел «1. Продвиньте корабли по маршруту» на с. 16, то сейчас самое время к нему вернуться.



Продать билеты заранее на один круиз можно только 2 туристам. Остальным туристам можно продать только горящие путёвки уже во время запуска круиза.

Пример

Розовый игрок собирается отправить корабль в космос и проверяет себя по чек-листу подготовки к запуску:

- ☒ Вы включили круиз в график.
- ☒ У вас есть корабль хотя бы с 1 каютой.
- ☒ У вас есть ресурсы для запуска*.
- ☒ Туристы ожидают круиза или горящих путёвок.

* Ресурсы можно использовать со своего планшета, с карт планов и/или со шкалы репутации, если нужно.



У **Розового** игрока всё готово! Он помещает рабочего в нижнюю ячейку пускового лифта и начинает обратный отсчёт.



5 **Розовый** помещает жетон круиза, который он включил в график, над жетоном рубки, а турагента возвращает в офис. **Семейный** турист уже с билетом — его можно сразу поместить в каюту корабля.

У **Розового** есть ещё 1 каюта, и он решает продать горящую путёвку. Он тратит 2 жетона рекламы, забирает из средней ячейки очереди другого **Семейного** туриста и помещает его во 2-ю каюту.

4 **Розовый** игрок помещает свой маркер развития на шкалу развития.



См. продолжение примера на следующей странице.



3 ПОТРАТЬТЕ РЕСУРСЫ

Чтобы запустить корабль, потратьте указанные ресурсы:

- **Еда.** Потратьте по 1 еде за каждого туриста на корабле + 1 за пилота.
- **Кислород.** Потратьте по 1 кислороду за каждый отсек этого корабля.
- **Топливо.** Потратьте по 1 топливу за каждый символ 🔥 на жетоне круиза.

Тратя эти ресурсы, вы можете получать их из 3 источников: со своего планшета, с карт планов и/или потеряв репутацию (в любом порядке и сочетании). В этом случае необязательно, чтобы на вашем планшете было место для этих ресурсов — вы просто их немедленно тратите.



2 ПОЛУЧИТЕ ПО ЗА РУБКУ

Получите победные очки (ПО) за условие на жетоне рубки. Все условия получения ПО за жетоны рубок перечислены в справочнике сотрудника на с. 4.

Если вы впервые запускаете этот корабль, переверните его жетон рубки штрафом (5-) вниз. В конце партии вы потеряете 5 ПО за каждый свой корабль, который ни разу не запустили (у таких кораблей жетон рубки штрафом вверх).



1 ЗАГРУЗИТЕ КОРАБЛЬ

Возьмите с вашего планшета жетон улучшения, который вы перевернули, когда включали круиз в график. Поместите жетон улучшения в ячейку на жетоне двигателя.



0 СТАРТ!

Поместите вашего рабочего (теперь — пилота) в ячейку рубки, затем **объявите о новом круизе** (см. ниже).



ОБЪЯВИТЬ О НОВОМ КРУИЗЕ

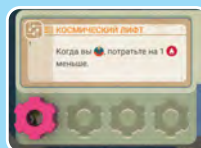
Возьмите из органайзера новый жетон круиза и поместите в освободившуюся ячейку на планшете маркетинга.

Посмотрите, какие на этом жетоне места отдыха. Всех туристов того же типа переместите вниз на одну ячейку очереди. Если такие туристы уже в самой нижней ячейке, не перемещайте их.

Добавьте в верхнюю ячейку очереди столько же туристов из запаса, сколько только что отправили в круиз. Однако тип этих туристов должен совпадать с местами отдыха на новом жетоне круиза (см. символы туристов на жетоне слева направо; при необходимости начиная сначала).

Фигурки туристов ограничены. Если вам нужно поместить туриста определённого типа, но в запасе таких не осталось, поместите туриста другого типа на ваш выбор.

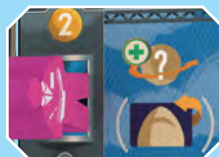
- 3 **Розовый** игрок подсчитывает необходимые для запуска ресурсы: ему нужно 3 еды (2 для туристов + 1 для пилота), 3 кислорода (на 3 отсека) и 4 топлива (как указано на жетоне круиза).



На планшете **Розового** игрока только 2 еды, 2 кислорода и 3 топлива. Однако у него есть разработка в технологии «Космический лифт», поэтому при запуске корабля он тратит на 1 топливо меньше.

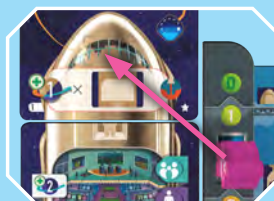
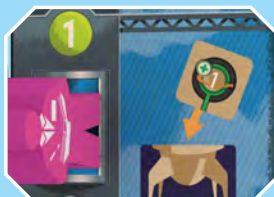
Также он сбрасывает карту плана, чтобы получить 3-ю еду. Наконец, он теряет 1 очко репутации, чтобы пересечь маркером бонус ресурса ниже шкалы репутации и получить 3-й кислород.

- 2 **Розовый** должен получить ПО за жетон рубки: по 1 ПО за каждый отсек на всех своих кораблях. У него только один корабль из 3 отсеков — он получает 3 ПО.



Розовый переворачивает жетон рубки штрафом (5-) вниз, открывая ячейку для пилота.

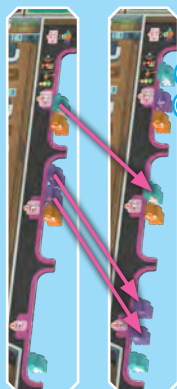
- 1 **Розовый** помещает в ячейку двигателя перевернутый жетон улучшения.



- 0 **Розовый** помещает своего рабочего (теперь — пилота) в ячейку рубки.



Розовый добавляет новый жетон круиза и перемещает всех **семейных** и **расслабляющихся** туристов на одну ячейку очереди вниз.



Теперь он добавляет в верхнюю ячейку очереди одного **семейного** (А) и одного **расслабляющегося** (Б) туриста (они совпадают с местами отдыха на новом жетоне круиза).

Если бы **Розовый** отправил в круиз 3 туристов (а не 2), то поместил бы ещё одного **семейного** туриста в очередь (снова сверяясь с символами туристов на жетоне слева направо).

2В. СОБЕРИТЕ СОВЕЩАНИЕ



Совещание — отличный способ собраться с мыслями, подсчитать припасы и составить план работы. И не волнуйтесь о том, что рабочие ничем не заняты, — шестерёнки Центра вращаются круглосуточно, обеспечивая бесперебойную работу, даже когда никого нет на месте.

В качестве 2-го шага своего хода вы выбираете один из 3 вариантов действия, и один из возможных вариантов — собрать совещание. Для этого переместите всех своих рабочих из Центра в комнату отдыха.

Вы можете собрать совещание в любой свой ход — это не зависит от того, сколько сейчас ваших рабочих в комнате отдыха. Однако, если на начало 2-го шага вашего хода в комнате отдыха нет рабочих, вы должны собрать совещание.



Собирая совещание, **отзовите всех рабочих из Центра**: переместите их в ячейки комнаты отдыха и за каждого получите бонус финансирования (👉) по обычным правилам.



Во время партии некоторые рабочие будут пилотировать корабли. Они не могут прийти на совещание, поэтому остаются на своих местах.



Получив бонус(ы) финансирования, вы можете выполнить ровно 1 любое действие отдела, который соединён с любой вашей фишкой разработки.

При выполнении этого действия не нужно назначать рабочего и **нельзя** платить соперникам за их разработку (используйте только свою).



Размещая фишки разработок в Центре, учитывайте, какие действия станут вам доступны, когда вы собираете совещание!



Пример

На начало 2-го шага своего хода у **Синего** игрока нет рабочих в комнате отдыха **А**, и он собирает совещание.



Сначала он отзывает всех рабочих из Центра в комнату отдыха (кроме тех, кто пилотирует корабль).

Синий игрок вернул 2 рабочих, поэтому получает 2 бонуса финансирования. Он может выбрать — получить одинаковый бонус дважды или 2 разных бонуса. **Синий** дважды получает 1 любой ресурс (еду и топливо).

Теперь игрок может выполнить ровно 1 действие в отделе, соединённом с его фишкой разработки. У **Синего** в Центре 3 фишки разработок, и они соединены со всеми отделами, кроме отдела **Б**. Это значит, что он может выполнить любое действие, кроме «Включить круиз в график» и «Прорекламировать круиз».

Синий решает выполнить действие «Забрать чертежи» (для этого не нужен рабочий).

3. ПРОВЕРЬТЕ ЗАДАЧИ КОМПАНИИ



Наша главная цель — запускать корабли и отправлять туристов в космические приключения. Однако для поддержания рабочих процессов у совета для вас есть и другие поручения. Выполняйте задачи компании и станете почётным управляющим! Но чем дольше вы медлите, тем сложнее впечатлить совет. А это важно, если вы хотите вписать своё имя в историю «Галактического круиза».

В каждой партии компания ставит перед вами 3 разные задачи — они указаны на соответствующем жетоне на игровом поле.

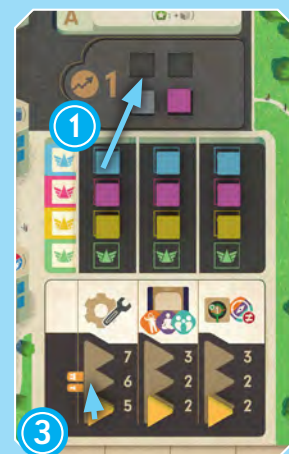
На 3-м шаге своего хода проверьте, выполнили ли вы одну или несколько задач компании. Вы выполнили задачу, если соответствуете её требованию и сложности, обозначенной маркером на жетоне задач (или даже превышаете её сложность). Описание всех задач компании см. в справочнике сотрудника на с. 5.

Если вы выполнили задачу компании, возьмите свой маркер развития из колонки над этой задачей и поместите в следующую свободную ячейку на шкале развития (📈) [31]. Так вы откроете символ крыльев (🦋) вашего цвета.

Сдвиньте маркер выполненной задачи на 1 ячейку вверх — теперь сложность этой задачи для других игроков могла стать выше. Если маркер задачи и так в самой верхней ячейке, не сдвигайте его (сложность задачи остаётся прежней для последующих участников). Каждый игрок может выполнить больше одной задачи в ход, но каждую из задач может выполнить только один раз.



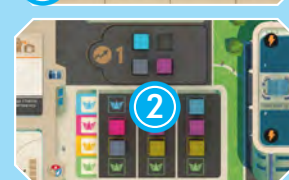
Пример



На 2-м шаге своего хода **Синий** игрок внедрил 5-ю разработку.

На 3-м шаге своего хода **Синий** видит, что выполнил задачу компании в левой колонке, поскольку теперь у него 5 разработок. Он перемещает свой маркер развития из левой колонки в свободную ячейку на шкале развития **1**, чем открывает символ крыльев синего цвета **2**.

Синий сдвигает маркер этой задачи на 1 ячейку вверх: теперь следующему его сопернику нужно внедрить 6 разработок, чтобы выполнить эту задачу **3**. В следующий раз совет придётся впечатлять чем-то новеньким!



ШКАЛА РАЗВИТИЯ И КОНЕЦ ИГРЫ



Запуская корабли в космос и выполняя задачи совета директоров, вы неизбежно окажетесь в центре внимания всей компании! На ежегодном общем собрании «Галактического круиза» совет оценивает успехи каждого управляющего и поощряет лучших.

Шкала развития (📈) — это счётчик времени каждой партии. Когда вы запускаете корабль или выполняете задачу компании, вы помещаете свой маркер развития на эту шкалу в самую нижнюю свободную ячейку (на одном из жетонов развития). Сначала заполните маркерами все ячейки жетона развития с 📈1, затем с 📈2 и только после — с 📈3.

Если игрок поместил маркер развития в последнюю свободную ячейку жетона развития с 📈1 или с 📈2, то после его хода все участники проводят **ежегодное собрание** (см. «1-е и 2-е ежегодное собрание» ниже).

Если игрок поместил маркер развития в последнюю свободную ячейку жетона развития с 📈3, то после его хода запустите этапы конца игры (см. «3-е ежегодное собрание» ниже).



В партиях для 1–2 игроков у 1-го и 2-го ежегодных собраний есть дополнительные этапы (см. с. 35).

1-Е И 2-Е ЕЖЕГОДНОЕ СОБРАНИЕ

На 1-м собрании игроки учитывают свои маркеры в ячейках жетона развития с 📈1, а на 2-м собрании — в ячейках жетона с 📈2.

Каждый игрок умножает количество своих маркеров развития в ячейках текущего жетона на количество открытых символов крыльев своего цвета. Результат умножения — это количество ПО, которое игрок получает. В начале партии у каждого участника уже есть 1 открытый символ крыльев, а остальные он может открывать, выполняя задачи компании.

Считается, что у игрока с наибольшей репутацией (на момент собрания) есть ещё 1 маркер развития на соответствующем жетоне (сам маркер при этом помещать не нужно). Если сразу у нескольких участников наибольшая репутация, то считается, что у всех них есть 1 дополнительный маркер.

3-Е ЕЖЕГОДНОЕ СОБРАНИЕ

Когда любой участник поместит маркер в последнюю свободную ячейку жетона развития с 📈3, запускаются этапы конца игры. В этом случае завершите текущий раунд (🔄), а затем проведите **последний раунд**, как описано ниже. Если кому-либо из игроков нужно поместить маркер развития, он кладёт его справа от жетона с 📈3 (в ячейку 📈) — считается, что эти маркеры тоже в ячейках этого жетона.



ПОСЛЕДНИЙ РАУНД

Перед началом последнего раунда все игроки временно возвращают всех своих рабочих из Центра в комнаты отдыха. За каждого рабочего игрок получает бонус финансирования по обычным правилам. Поскольку это не совещание, никто не выполняет дополнительное действие.

Теперь, начиная с первого игрока, каждый участник совершает свой последний ход в игре по обычным правилам.

Последнее продвижение кораблей. Наконец, каждый игрок в порядке хода продвигает свои корабли до **любой** оставшейся остановки маршрута, получает бонусы остановки по обычным правилам, затем в последний раз проверяет, выполнил ли задачи компании.

После этого проведите 3-е (последнее) ежегодное собрание (см. с. 32).

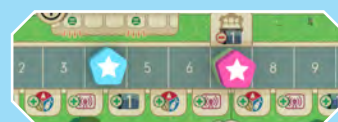
Пример



Зелёный игрок запустил корабль и поместил маркер в последнюю свободную ячейку жетона развития с 📈1 (A), а значит, после его хода начнётся 1-е ежегодное собрание.



Это может показаться странным, но обычно 1-е ежегодное собрание проводят в середине партии. Когда игроки внедряют несколько разработок, запустят корабли и улучшат свои планшеты, оставшиеся жетоны развития заполнятся быстрее, чем вы думаете!



У **Зелёного** и **Розового** игроков ничья за наибольшую репутацию. При подсчёте ПО считается, что у каждого из них есть 1 дополнительный маркер развития.

Синий умножает 2 маркера развития на 2 символа крыльев (🦋) и получает 4 ПО.

Розовый умножает 1 маркер развития (0 + 1) на 1 символ крыльев (🦋) и получает 1 ПО.

Зелёный умножает 2 маркера развития (1 + 1) на 1 символ крыльев (🦋) и получает 2 ПО.



Помните: получая очки за жетоны развития с 📈2 и 📈3, вы считаете маркеры только этих жетонов, а не предыдущих. Старайтесь выполнять задачи компании как можно раньше, чтобы получать больше ПО на каждом ежегодном собрании!

Пример



Розовый игрок помещает маркер развития в последнюю свободную ячейку жетона с 📈3, а это запускает этапы конца игры.



Сначала участники заканчивают текущий раунд, чтобы все совершили равное количество ходов. В этой партии на троих **Розовый** — 2-й игрок, поэтому **Зелёный** совершает ход перед началом последнего раунда.



После этого все игроки возвращают своих рабочих из Центра в комнаты отдыха и получают бонусы финансирования.



Теперь каждый участник совершает свой последний ход в игре по обычным правилам, начиная с 1-го игрока — **Синего**.



Последнее продвижение кораблей. Наконец, участники продвигают каждый свой корабль до любой из оставшихся остановок.



Зелёный решает продвинуть корабль до **активного** места отдыха и получает бонусы этой остановки по обычным правилам.

3-Е ЕЖЕГОДНОЕ СОБРАНИЕ И ПОДСЧЁТ ПО



Спустя 3 года упорной работы совет директоров проведёт последнее ежегодное общее собрание и подведёт итоги «эры Престона». Генеральный директор уходит от дел, а один из вас займёт его место и станет новым бесстрашным лидером компании.

Партия завершилась, и настало время для 3-го и последнего **ежегодного собрания**, на котором выберут нового генерального директора.

Каждый игрок получает победные очки (ПО) за следующее:

Рубки. Получите ПО за условие на каждом жетоне рубки на ваших кораблях (–5 ПО за рубку, если вы не запустили этот корабль). См. условия получения ПО за жетоны рубок в справочнике сотрудника на с. 4.

Разработки. Получите ПО, указанные над крайней правой пустой колонкой разработок на вашем планшете.

Отсеки кораблей. Получите ПО, указанные на каждом вашем отсеке на кораблях.

Жетон развития. Проведите подсчёт ПО за жетон развития с 3 по обычным правилам (учитывайте все маркеры в ячейке).

Репутация. Получите наибольшее количество ПО, которого достиг ваш маркер на шкале репутации.

Оставшиеся припасы. Получите 1 ПО за 3 любых оставшихся у вас компонента: кредиты, ресурсы (на вашем планшете), жетоны рекламы, карты планов и жетоны чертежей.

ИГРОК, У КОТОРОГО БОЛЬШЕ ВСЕГО ПО, ПОБЕЖДАЕТ И СТАНОВИТСЯ НОВЫМ ГЕНЕРАЛЬНЫМ ДИРЕКТОРОМ «ГАЛАКТИЧЕСКОГО КРУИЗА»!

При ничьей побеждает претендент, у которого больше маркеров развития на шкале развития. Если снова ничья, побеждает претендент, у которого больше очков репутации. Если ничья сохраняется — претендент, у которого больше ПО за жетоны рубок. Если по-прежнему ничья — претендент, который ближе к первому игроку против часовой стрелки.

Если вы получили больше 100 очков, поместите свой жетон 100/200 ПО стороной «100» вверх на деление «0» шкалы победных очков. Если вы получили больше 200 очков — переверните этот жетон на сторону с «200».

Перемешайте все жетоны рубок, двигателей, чертежей и круизов перед тем, как убрать компоненты в органайзер — так вы ускорите подготовку к следующей партии!

Пример

Зелёный игрок подсчитывает свои ПО на 3-м ежегодном собрании. За время партии он набрал 115 ПО и теперь прибавляет к ним очки:

ОСТАВШИЕСЯ ПРИПАСЫ

Зелёный суммирует все компоненты в личном запасе, оставшиеся к концу партии: 4 кредита, 5 ресурсов, 1 жетон рекламы и 1 жетон чертежа — итого 11 компонентов. Припасы приносят ему 3 ПО (1 ПО за каждые 3 компонента).

3 ПО

ЖЕТОН РАЗВИТИЯ

У **Зелёного** больше всего очков репутации — считается, что у него 1 дополнительный маркер развития.



Он получает 9 ПО (3 маркера × 3 символа).

9 ПО

РЕПУТАЦИЯ

У **Зелёного** 16 очков репутации — это приносит ему 15 ПО.

15 ПО

ОТСЕКИ КОРАБЛЕЙ

У **Зелёного** 2 корабля с 3 отсеками и 1 корабль с 2 отсеками. Он суммирует ПО, указанные на синих символах ПО всех отсеков — итого 16 ПО.

16 ПО

РАЗРАБОТКИ



Зелёный убрал с планшета все фишки разработок из колонки с 5 ПО. (Если бы он убрал ещё 1 разработку со шкалы еды, а не со шкалы топлива, то получил бы 15 ПО вместо 5 ПО).

5 ПО

РУБКИ

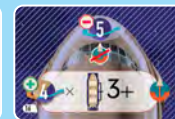
Зелёный получает очки за условия на жетонах рубок — итого 20 ПО.



8 построенных отсеков — 8 ПО.



6 внедрённых разработок — 9 ПО.



2 корабля с 3 отсеками — 8 ПО. Этот корабль не запущен: –5 ПО

20 ПО

ОЧКИ ЗА 3-Е ЕЖЕГОДНОЕ СОБРАНИЕ: **68 ПО**

ИТОГО ОЧКОВ: **183 ПО**

Как собрать совещание, если все мои рабочие в космосе?

В этом случае вы не отзывате рабочих и не получаете бонусы финансирования, но все ещё можете выполнить 1 действие в отделе, соединённом с вашей фишкой разработки.

В маловероятном случае, если в Центре нет ваших разработок, вы не сможете выполнить действие, но получите ценный урок.

Что происходит, когда я получаю репутацию свыше 18 очков или теряю при 0 очков?

Как показано символами справа и слева от шкалы репутации, вы теряете 1 ПО за каждое потерянное очко репутации, если ваш маркер на «0», и получаете 1 ПО за каждое полученное очко репутации, если ваш маркер на «18».

Если у вас 0 очков репутации и при этом 0 ПО, вы не можете выполнить действие, из-за которого должны потерять репутацию. Поскольку вы начинаете партию с 5 ПО, такой случай маловероятен.

Когда я могу потерять репутацию, чтобы получить бонусы ниже шкалы репутации?

В любое время своего хода (но один раз в ход), в том числе во время выполнения действия.

Пример. Во время действия «Прорекламиривать круиз» вы тратите на туриста жетоны рекламы, и это приносит вам 1 очко репутации. Ваш маркер репутации пересекает символ жетона рекламы. Вы можете немедленно потерять 1 очко репутации, чтобы получить жетон рекламы и потратить его на 2-го туриста.

Когда я могу заплатить, чтобы использовать фишки разработок соперников?

В любое время своего хода. Заплатив, вы получите доступ к разработке(-ам) до конца своего хода.

Пример. В начале хода ваш маркер репутации на делении «7», поэтому вы платите всего 1 кредит за чужую разработку. Позднее (в тот же ход) вы теряете 1 очко репутации — теперь вы левее нужной отметки и лишаетесь скидки. Если бы вы не заплатили за разработку заранее, вам пришлось бы платить за неё 2 кредита.

Пример. Ваш маркер репутации на делении «6» — за использование чужой разработки вам нужно платить 2 кредита. Вы рекламируете круиз и увеличиваете репутацию на 2. Теперь вы можете заплатить за чужую разработку всего 1 кредит и использовать её до конца своего хода.

Запуская корабль, могу ли я продать горящую путёвку туристам из очереди, а не брать в круиз тех, кто купил билеты заранее?

Да, см. «Не хватило кают» на с. 28. Потеряйте 2 очка репутации за каждого туриста с билетом, которого не взяли в круиз, и переместите таких туристов в верхнюю ячейку очереди.

Могу ли я выполнить задачу компании после последнего продвижения кораблей?

Да, проверьте задачи компании после того, как ваши корабли посетят последние места отдыха, но перед 3-м ежегодным собранием.

Как действует карта плана «Круиз для настольщиков»?

Эта карта повышает вместимость одной каюты до 3 — так вы можете взять на борт больше туристов. Помните, что продать билеты заранее можно не более чем 2 туристам, поэтому за туристов из очереди и/или запаса придётся потратить жетоны рекламы по обычным правилам. Убедитесь, что у вас достаточно еды на каждого туриста.

Могу ли я разыграть карту плана «Семейный отпуск» при последнем продвижении кораблей?

Да, когда ваш корабль посетит последнее место отдыха перед 3-м ежегодным собранием.

Могу ли я использовать технологию «Галактический навигатор» или карту плана «Скоростной круиз» * при последнем продвижении кораблей?

Нет, их можно использовать только на 1-м шаге вашего обычного хода.

Могу ли я разыграть карту плана с таким символом, когда возвращаю рабочих в последнем раунде?



Да.

Могу ли я разыграть карту плана «PAL 9001» * при запуске корабля, если у меня нет рабочих в комнате отдыха?

Да.

Что делать, если закончились...

...рубки и двигатели?

Жетоны рубок и двигателей не могут совсем закончиться, но их может не хватить для восполнения соответствующего ряда. В этом случае оставьте ячейки пустыми.

...чертежи?

Это маловероятно, но возможно. Если вам не хватает жетонов чертежей для восполнения соответствующего ряда, сдвиньте оставшиеся чертежи так, чтобы пустыми остались только верхние ячейки.

...жетоны улучшений?

В редком случае, если вы уже убрали с вашего планшета все жетоны улучшений, вы всё ещё можете включить круиз в график и запустить корабль без жетона.

...кредиты и жетоны рекламы?

Количество этих компонентов считается неограниченным, поэтому используйте любую подходящую замену.

* только в дополнении «Комфорт»

ПРАВИЛА ПАРТИИ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Проведите подготовку к первой партии (с. 8) или обычную подготовку (с. 10), а затем пройдите дополнительные этапы:

- 1 Выберите цвет, который не использует ни один участник, и возьмите 6 фишек разработок, 2 рабочих и 2 специалистов этого цвета — это нейгровые компоненты.
- 2 Поместите на поле 2 нейгровых рабочих в отделы, идущие по часовой стрелке за фишками нейтральных разработок.
- 3 Пока отложите нейгровых специалистов и нейгровые фишки разработок.
- 4 Напоминание: маркеры задач компании нужно поместить в средние ячейки задач (вместо нижних).
- 5 Напоминание: если вы подготовились к первой партии, нужно поместить 1 нейтральный маркер развития в ячейку жетона развития с 2.
- 6 Напоминание: оставшиеся жетоны технологий нужно отложить, а не убирать в коробку.
- 7 Напоминание: нужно использовать обе наклейки на планшет маркетинга (не указано в примере справа).



ВЫТЕСНИТЬ НЕИГРОВОГО РАБОЧЕГО

Когда вы помещаете рабочего в отдел, занятый нейгровым рабочим, вытесните его в следующий отдел по часовой стрелке:

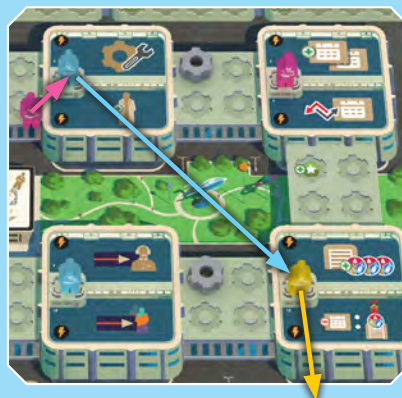
- Если в следующем отделе никого нет, то нейгровый рабочий останется в нём, пока его снова не вытеснят.
- Если в следующем отделе рабочий вашего соперника, то нейгровый рабочий вытесняет этого рабочего по обычным правилам (ваш соперник возвращает своего рабочего в комнату отдыха). Считается, что это вы вытеснили рабочего соперника.
- Если в следующем отделе другой нейгровый рабочий, то вытесненный нейгровый рабочий пропускает этот отдел и перемещается в следующий по часовой стрелке.
- Если в следующем отделе ваш рабочий, то нейгровый рабочий пропускает этот отдел (если у вас нет способности, позволяющей вытеснять своих рабочих) и перемещается в следующий отдел по часовой стрелке.

ВЫТЕСНИТЬ НЕИГРОВОГО СПЕЦИАЛИСТА

Во время партии нейгровые рабочие станут специалистами, см. «Добавить нейгрового специалиста» на следующей странице.

Нейгровые специалисты действуют так же, как нейгровые рабочие. Единственное отличие — когда их вытесняют, они пропускают все свободные отделы, пока не вытеснят рабочего/специалиста (кроме случаев, когда вытеснять некого).

Пример



Розовый игрок помещает своего рабочего, как показано слева, и вытесняет **Синего** нейгрового рабочего. **Синий** перемещается в следующий отдел по часовой стрелке (пропуская отдел с рабочим **Розового**) — в отдел с **Жёлтым** рабочим. Он вытесняет **Жёлтого** рабочего в комнату отдыха, и **Жёлтый** игрок получает бонус финансирования по обычным правилам.

Пример

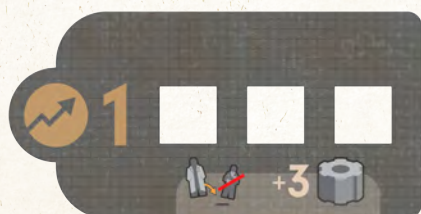


Розовый игрок помещает своего рабочего, как показано слева, и вытесняет **Синего** нейгрового специалиста. Нейгровый рабочий остановился бы в следующем свободном отделе, но нейгровый специалист пропускает такие отделы, поэтому вытесняет **Жёлтого** рабочего.



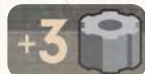
1-Е И 2-Е ЕЖЕГОДНОЕ СОБРАНИЕ

Если игроки заполнили маркерами ячейки текущего жетона развития, они получают ПО на ежегодном собрании по обычным правилам.



После этого они проходят 2 дополнительных этапа: добавляют неигровые разработки и неигрового специалиста (символы этих этапов указаны на соответствующих жетонах развития для 1—2 игроков).

ДОБАВИТЬ НЕИГРОВЫЕ РАЗРАБОТКИ



После того, как игроки получают ПО за развитие, возьмите 1 случайный жетон технологии из отложенных при подготовке и переверните его лицевой стороной вниз.

Поместите по 1 неигровой фишке разработки в каждую из 3 указанных на жетоне областей (ниже символа , накрывая , если возможно. Если в такой области уже есть неигровая разработка, не помещайте вторую, а просто уберите её в коробку.

Использованный жетон технологии уберите в коробку.

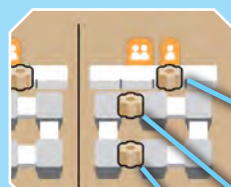
ДОБАВИТЬ НЕИГРОВОГО СПЕЦИАЛИСТА



После 1-го ежегодного собрания необходимо заменить одного неигрового рабочего неигровым специалистом. Замените рабочего из среднего верхнего отдела Центра, если его там нет, то из ближайшего по часовой стрелке отдела. Заменённого рабочего уберите в коробку.

После 2-го ежегодного собрания таким же способом замените второго неигрового рабочего неигровым специалистом. Заменённого рабочего уберите в коробку.

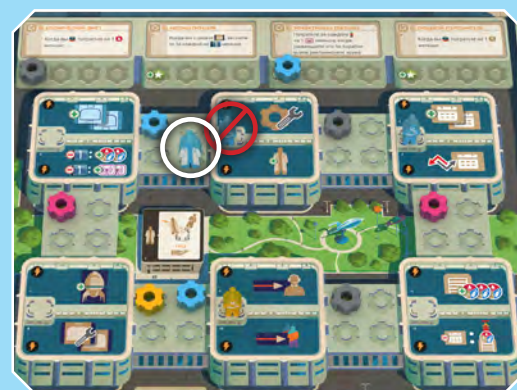
Пример



Добавляя неигровые разработки, участники помещают на поле 3 **синие** фишки разработок, как указано на жетоне технологии ( ).



Пример



Участники заменяют неигрового рабочего, ближайшего к среднему верхнему отделу, на неигрового специалиста.



ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ



У совета директоров есть ещё один кандидат на должность генерального директора — кто-то, кто уже давно с лёгкостью обходит всех соперников и приводит их в трепет. Это Рейчел, племянница Трэвиса Престона. Последние 10 лет она руководила станцией на Луне, и сейчас, вернувшись на Землю, готова побороться с вами за управление компанией. Предупреждаем — она любимица директора, и кое-что будет буквально само плыть ей в руки. «Это нечестно!» — скажете вы. «А никто и не обещал, что будет честно!» — ответит Рейчел. Удачи!

ПОДГОТОВКА К ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

1. Подготовьте партию для 2 игроков (выберите цвет для Рейчел) [34].
2. Рейчел готовит свой планшет игрока по обычным правилам, но не берёт маркеры ресурсов. Рейчел всегда использует жетоны улучшений только из базовой игры.
3. Вы будете первым игроком, поэтому Рейчел помещает свой маркер репутации на деление «1» соответствующей шкалы.
4. Возьмите 12 карт действий для одиночной игры. На лицевых сторонах указаны по 2 действия, на оборотных — отдел для рабочего и 2 номера. Перемешайте эти карты и поместите лицевой стороной вниз рядом с планшетом Рейчел.
5. На 3 жетонах для одиночной игры указаны задачи компании для Рейчел. Она помещает эти жетоны в определённые места в зависимости от выбранного вами уровня сложности:



Лёгкий: на правую фишку разработки на шкале еды.

Средний: на среднюю фишку разработки на шкале топлива.

Высокий: на среднюю фишку разработки на шкале кислорода.



Рейчел помещает этот жетон слева от своего планшета рядом с областью, где построит свой **X** отсек. **Лёгкий:** X — 7-й; **средний:** X — 6-й; **высокий:** X — 5-й.



Лёгкий/средний: Рейчел помещает этот жетон над областью, где построит свой 3-й корабль.

Высокий: Рейчел помещает этот жетон над областью, где построит свой 2-й корабль.

6. Возьмите карту комнаты отдыха для одиночной игры с символом выбранной сложности ([34] / [34] / [34]). Эта карта — комната отдыха для рабочих Рейчел. Она перемещает их сюда, а не на свой планшет. Поместите карту рядом с колодой карт действий (это будет напоминать вам: если в комнате отдыха нет рабочих Рейчел, она не открывает карту действий). Если вы выбрали **средний** или **высокий** уровень сложности, переверните карту на сторону с символом плюса (+) в правом нижнем углу.
7. Рейчел помещает левую фишку разработки со своей шкалы еды в Центр, используя нумерацию (см. «Нумерация» справа). Как обычно, в такой области не должно быть других разработок. Рейчел накрывает фишкой символ [34] и получает 1 очко репутации.
8. Рейчел сбрасывает один жетон чертежа из соответствующего ряда, используя нумерацию.

СТРУКТУРА КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ (ОБОРОТНАЯ СТОРОНА)



Отдел для рабочего

1-й номер



2-й номер

НУМЕРАЦИЯ



На оборотной стороне каждой карты действий указаны 2 номера. Рейчел использует эти номера, чтобы принимать решения в игре (когда забирает компоненты, сбрасывает их и т. д.).

Когда Рейчел нужно что-либо выбрать, выполняя действие, она использует 1-й номер на обороте верхней карты в колоде действий. Если это невозможно (например, 1-й номер — 5 или 6, а выбрать нужно из 4 вариантов), она использует 2-й номер.

Если указанный компонент недоступен или Рейчел нужно выбрать несколько компонентов, то, начиная с обозначенной номером позиции, Рейчел перемещается по шкале/ряду/областям сверху вниз / слева направо / по часовой стрелке, пока не найдёт то, что подходит для действия.



Когда Рейчел использует нумерацию, чтобы выбрать что-либо в Центре, она всегда начинает с верхнего среднего отдела и перемещается по часовой стрелке, как показано слева.

ПРИПАСЫ РЕЙЧЕЛ



Рейчел не получает ресурсы, кредиты и жетоны рекламы, но может получать ПО и репутацию. Если Рейчел должна забрать карту плана, вместо этого она её сбрасывает.



БОНУСЫ ФИНАНСИРОВАНИЯ РЕЙЧЕЛ

Если Рейчел должна получить бонус финансирования, она всегда выбирает жетон/ячейку улучшения с ПО (получая 1 или 2 ПО, как указано).



ДЕЙСТВУЮТ ОБЫЧНЫЕ ПРАВИЛА

Применяйте обычные правила игры для 3–4 участников, если не указано другое.

Например, как и обычный игрок, Рейчел может внедрить только одну разработку в каждую область. Она может вытеснить ваших и неигровых рабочих. Она может построить не более 3 кораблей с 3 отсеками и т. д.

ХОД РЕЙЧЕЛ

Рейчел совершает свой ход так же, как и вы. Сначала она продвигает корабли, затем назначает рабочего и, наконец, проверяет задачи компании.

1. РЕЙЧЕЛ ПРОДВИГАЕТ КОРАБЛИ

Если корабль Рейчел в космосе, она продвигает его на следующую остановку маршрута, получая бонусы:

- а. **«Свободный день».** Рейчел получает 1 очко репутации за каждого туриста на этом корабле (типы туристов не имеют значения).
- б. **Место отдыха.** Если это 1-е место отдыха в маршруте, Рейчел перемещает жетон улучшения в левую свободную ячейку этого места (это прибавляет 1 ПО к этому месту по обычным правилам). Рейчел игнорирует бонус самого улучшения. Затем, независимо от того, какое по счёту это место отдыха, она получает ПО за каждого туриста.

Напоминание. Выполняя это действие, Рейчел не тратит и не получает жетоны рекламы.

В маловероятном случае, если Рейчел посещает место отдыха, где заняты все ячейки для жетонов улучшений, она помещает жетон в левую свободную ячейку следующего места отдыха этого маршрута. Если других мест отдыха в этом маршруте нет, она сбрасывает жетон.

2. РЕЙЧЕЛ НАЗНАЧАЕТ РАБОЧЕГО

Если в комнате отдыха Рейчел есть рабочие, она открывает карту с верха колоды действий и помещает своего рабочего (специалиста, если есть) в Центр. Она определяет отдел по оборотной стороне верхней карты колоды действий. Если ячейка этого отдела уже занята рабочим Рейчел, она переходит по часовой стрелке, пока не найдёт отдел, где нет её рабочего.

Если открытая карта — последняя в колоде, Рейчел переворачивает все ранее открытые карты и определяет отдел по оборотной стороне карты наверху стопки. Выполнив действие, она перемещивает все карты действий и складывает в новую колоду.

1-Е ДЕЙСТВИЕ

Поместив рабочего в отдел, Рейчел выполняет первое возможное действие на открытой карте действий в порядке сверху вниз (она игнорирует действия самого отдела). Полное описание всех её действий см. в разделе «Действия Рейчел» на с. 38–42. Если она не может выполнить ни одно из действий на карте, она сбрасывает её и открывает следующую.

Если Рейчел нужно выбрать, какой компонент забрать и/или сбросить, она всегда использует нумерацию.

2-Е ДЕЙСТВИЕ

Если рабочий Рейчел выполнил действие того же отдела, где находится (средний/высокий: и/или соседнего отдела, если он соединён с текущим хотя бы 1 любой фишкой разработки), то за совпадение Рейчел открывает 1 дополнительную карту и выполняет первое возможное на ней действие. Ограничение: Рейчел выполняет не более 2 действий в свой ход.

Если Рейчел использует вашу разработку, то платит вам кредитами из запаса (стоимость зависит от её репутации). Она может использовать нейтральные разработки по обычным правилам, однако фактически оплата не происходит, поскольку Рейчел платит из запаса в запас.

Если в комнате отдыха Рейчел нет рабочих, она собирает совещание и за каждый символ бонуса финансирования получает ПО. **Лёгкий/средний:** ход Рейчел завершается. **Высокий:** Рейчел выполняет одно действие, открыв карту действий, как описано выше.

3. РЕЙЧЕЛ ПРОВЕРЯЕТ ЗАДАЧИ КОМПАНИИ

Если Рейчел выполнила одну или несколько из своих задач компании, то в конце хода за каждую выполненную задачу она помещает маркер развития на соответствующую шкалу. В каждой партии Рейчел использует одни и те же 3 задачи компании.

Задача № 1. Внедрить X разработок (**лёгкий:** 7; **средний:** 6; **высокий:** 5).

Задача № 2. Построить X отсеков (**лёгкий:** 7; **средний:** 6; **высокий:** 5).

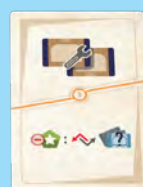
Задача № 3. Запустить X разных кораблей (**лёгкий:** 3; **средний/высокий:** 2).

Задачи компании для Рейчел соотносятся с задачами компании на соответствующем жетоне на игровом поле: задача № 1 — с левой, № 2 — со средней, а № 3 — с правой. Каждый раз, выполнив задачу, Рейчел перемещает свой маркер развития из соответствующей колонки в следующую свободную ячейку на шкале развития (🏠), а маркер соответствующей задачи сдвигает в верхнюю ячейку жетона (если возможно).

Когда Рейчел выполняет свои задачи, это влияет на вас — сложность задач для вас становится выше. Однако, когда вы выполняете задачи, это не влияет на Рейчел. Например, если вы выполнили левую задачу раньше, чем Рейчел выполнила задачу № 1, то для неё не меняется число разработок, которое нужно внедрить.

Пример

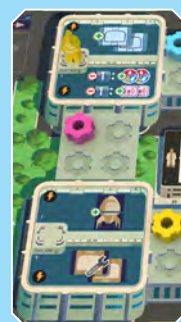
Сейчас ход Рейчел (**Жёлтый** игрок). У неё в космосе 1 корабль, и она продвигает его на следующую остановку — «Свободный день». На корабле всего 1 турист, поэтому она получает 1 очко репутации.



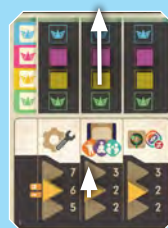
Теперь Рейчел открывает карту из колоды действий. Она перемещает своего рабочего из комнаты отдыха в отдел, указанный наверху колоды.



Рейчел выполняет верхнее действие на открытой карте — «Построить отсеки на кораблях». Она игнорирует нижнее действие этой карты, потому что может выполнить верхнее.



Если вы играете на лёгком уровне сложности, Рейчел завершает 2-й шаг своего хода, поскольку в отделе с её рабочим нет действия «Построить отсеки на кораблях». Если же вы играете на среднем/высоком уровне, она платит вам 1 кредит из запаса (у неё 7 очков репутации) за вашу **розовую** фишку разработки (она соединяет её рабочего с отделом, где есть это действие) и открывает новую карту, чтобы выполнить 2-е действие.



На 3-м шаге хода Рейчел проверяет, выполнила ли она задачи компании. Рейчел построила 7 отсеков, поэтому перемещает маркер развития из средней колонки на шкалу развития, а маркер соответствующей задачи сдвигает в верхнюю ячейку.



ПОСТРОИТЬ ОТСЕКИ НА КОРАБЛЯХ

Рейчел забирает 2 чертежа из соответствующего ряда и строит их на корабле(-ях). Используя нумерацию, она забирает 1-й чертёж, а 2-й чертёж забирает из ячейки сразу под 1-м. Если 1-й чертёж — самый нижний в ряду, то следом она забирает самый верхний чертёж. Рейчел немедленно строит их на корабле(-ях). Она не платит кредиты и не теряет репутацию, несмотря на то что строит отсеки напрямую из ряда.

Если на корабле Рейчел нет места для отсеков, сначала она забирает новую пару рубки и двигателя из соответствующего ряда (используя **ту же** нумерацию, что и для выбора отсеков) и строит отсек(и) на новом корабле.

Примечание. Если двигатель приносит Рейчел репутацию или ПО, она их получает, а если карту плана — она сбрасывает одну карту плана из ряда, используя нумерацию.

Рейчел строит корабли слева от своего планшета, и каждый следующий корабль она располагает слева от предыдущего. У Рейчел может быть не более 3 кораблей с 3 отсеками в каждом (итого 9 отсеков). Если у Рейчел 8 отсеков, то действием «Построить отсеки на кораблях» она строит только 1 последний отсек.



ЗАБРАТЬ КАРТЫ ПЛАНОВ

Рейчел поочерёдно сбрасывает 2 карты планов из соответствующего ряда. Используя нумерацию, она сбрасывает 1-ю карту, а 2-ю карту сбрасывает из ячейки сразу под 1-й. Если 1-я карта — самая нижняя в ряду, то следом она сбрасывает самую верхнюю карту. Если в ряду нет карт или только одна карта, Рейчел не выполняет это действие.

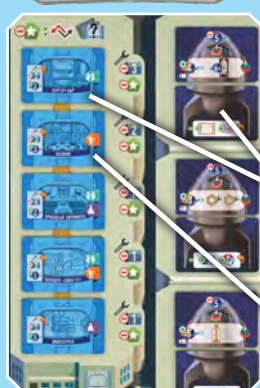
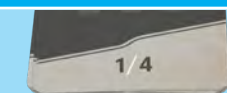


ОБНОВИТЬ РЯД КАРТ ПЛАНОВ

Если среди видимых бонусов в пустых ячейках есть , Рейчел получает 1 очко репутации (остальные бонусы она игнорирует). В любом случае затем она сбрасывает все карты планов из ряда в порядке сверху вниз и выкладывает 4 новые карты в порядке снизу вверх.

Пример

Используя нумерацию, Рейчел забирает два верхних чертежа и строит их на своих кораблях. У неё уже есть корабль с 2 отсеками — на нём она строит 1-й отсек.

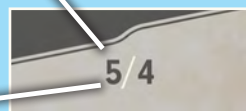


Рейчел забирает новую пару рубки и двигателя из ряда, используя ту же нумерацию. На двигателе бонус: 1 карта плана и 1 жетон рекламы — Рейчел сбрасывает карту плана, а жетон рекламы игнорирует. Наконец, она переворачивает жетон двигателя и строит 2-й отсек на новом корабле.



Пример

Рейчел использует нумерацию, чтобы сбросить 2 карты планов. Она игнорирует 1-й номер — 5, поскольку в ряду может быть не более 4 карт планов. Она использует 2-й номер — 4, и сбрасывает 4-ю карту, а следом и 1-ю.



Пример

Рейчел не может забрать 2 карты планов — в ряду всего 1 карта, поэтому она выполняет нижнее действие с карты — обновляет ряд карт планов. Она получает 1 очко репутации за видимый символ , в пустой ячейке, сбрасывает оставшуюся карту и выкладывает 4 новые.





ПОЛУЧИТЬ РЕСУРСЫ

Рейчел не получает ресурсы, она уменьшает их количество на складе следующим способом. Используя нумерацию, она выбирает карту плана в соответствующем ряду и уменьшает на складе количество указанного на ней ресурса на 1. Теперь она переходит к следующей карте в ряду карт планов, двигаясь сверху вниз (при необходимости продолжая с верха ряда), и снова убирает 1 указанный ресурс, затем делает то же самое в 3-й раз — итого убирает со склада 3 ресурса.

Если в ряду всего 1 карта, Рейчел пытается 3 раза убрать указанный на ней ресурс. Если в ряду нет карт, она пытается 3 раза убрать ресурс, указанный на верхней карте плана в стопке сброса. Если карт нет ни в ряду, ни в сбросе, Рейчел не выполняет это действие.

Если Рейчел не может уменьшить количество всех 3 указанных на картах ресурсов, она не выполняет это действие.



ПОПОЛНИТЬ СКЛАД

Рейчел пополняет на складе 1-й ресурс, количество которого не смогла уменьшить во время действия «Получить ресурсы». Она пополняет до максимума этот ресурс и получает 1 очко репутации.



ПРОРЕКЛАМИРОВАТЬ КРУИЗ

Используя нумерацию, Рейчел выбирает жетон круиза и рекламирует его 2 туристам. Если рядом с этим жетоном уже есть хотя бы 1 турист, она выбирает следующий жетон круиза в порядке сверху вниз.

Чтобы заполнить 2 ячейки туристов у выбранного круиза, Рейчел забирает туристов из нижней ячейки очереди (с символом ) , следуя приоритету:

1. Турист, которому подходит 1-е место отдыха в маршруте (если такой турист есть).
2. Турист, которому подходит 2-е место отдыха в маршруте (если такой турист есть).
3. Турист, которому подходит 3-е место отдыха в маршруте (если такой турист есть).
4. Рейчел проверяет приоритет заново, если не смогла поместить 2 туристов.

Если Рейчел не может забрать нужного(-ых) туриста(-ов) из нижней ячейки очереди, она, следуя приоритету, забирает из средней (с символом ) , пока не выполнит действие.

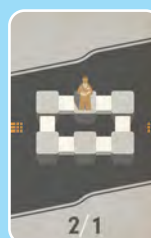
Если Рейчел не может забрать нужного(-ых) туриста(-ов) из нижней и средней ячеек, она, следуя приоритету, забирает из верхней (с символом ) , пока не выполнит действие.

Если Рейчел не может забрать нужного(-ых) туриста(-ов) из очереди, она, следуя приоритету, берёт из запаса, пока не выполнит действие.

Как только Рейчел прорекламовала круиз 2 туристам и поместила их в соответствующие ячейки, она получает 2 очка репутации.

Пример

Используя нумерацию, Рейчел определяет ресурсы, количество которых будет уменьшать на складе.



Сначала она уберёт 1 топливо, затем, пропуская пустую ячейку, уберёт 1 еду. Других карт в ряду нет, поэтому она продолжит с верха ряда и снова уберёт 1 топливо.

Таким образом Рейчел уменьшит на складе топливо на 2, а еду — на 1.



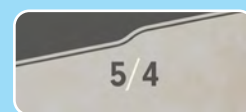
Пример

Из-за того, что Рейчел не может убрать топливо по действию «Получить ресурсы», она пополняет количество топлива до 5 и получает 1 очко репутации.



Пример

Рейчел выбирает указанный жетон круиза и помещает в ячейки 2 туристов.



Рейчел всегда забирает из очереди подходящего туриста с меньшей стоимостью. В этом примере Рейчел забирает **семейного** туриста из нижней ячейки очереди, а **расслабляющегося** — из средней.





ВНЕДРИТЬ РАЗРАБОТКУ В ЦЕНТР



Рейчел помещает 1 фишку разработки в Центр. Чтобы определить, куда именно, она начинает с области разработок, соответствующей нумерации, и движется по часовой стрелке. Она пропускает области, которые не принесут ей репутацию (☆).

Если во всех областях уже есть разработки, Рейчел начинает отсчёт заново и помещает фишку разработки в область, где ещё нет её разработки.

Рейчел берёт фишки разработок со своего планшета сверху вниз и слева направо (то есть сначала она внедряет все разработки из 1-й колонки, затем из 2-й, далее из 3-й).



ВНЕДРИТЬ РАЗРАБОТКУ В ТЕХНОЛОГИЮ

Рейчел помещает 1 фишку разработки в технологию. Чтобы определить, куда именно, она начинает с области разработок, соответствующей нумерации, и движется слева направо. Она пропускает области, которые не принесут ей репутацию (☆).

Если во всех областях уже есть разработки, Рейчел начинает отсчёт заново и помещает фишку разработки в область, где ещё нет её разработки.

Рейчел берёт фишки разработок со своего планшета сверху вниз и слева направо (то есть сначала она внедряет все разработки из 1-й колонки, затем из 2-й, далее из 3-й).



Пример

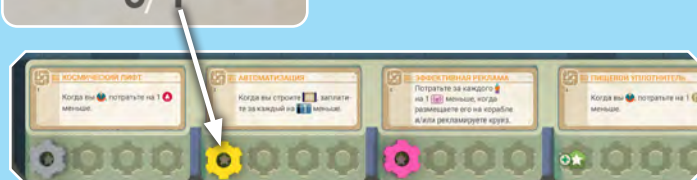
Используя нумерацию, Рейчел собирается поместить фишку разработки в Центр. Она берёт самую верхнюю фишку разработки из левой колонки на своём планшете и помещает в показанную в примере область Центра.



Начиная со 2-й области, Рейчел пропускает области, где уже есть фишки разработок (2-ю и 3-ю), поэтому помещает фишку в ближайшую свободную область (4-ю) на символ ☆ и получает за это 1 очко репутации.

Пример

Используя нумерацию, Рейчел собирается поместить фишку разработки в технологию. Она берёт самую верхнюю фишку разработки из левой колонки на своём планшете и помещает в показанную в примере область.



Начиная с 1-й области, Рейчел пропускает области, где уже есть фишки разработок (в примере — 1-ю), поэтому помещает фишку в ближайшую свободную область (2-ю) на символ ☆ и получает за это 1 очко репутации.





НАНЯТЬ СПЕЦИАЛИСТА

Когда Рейчел нанимает своего первого специалиста, она выбирает того, чей наём стоит меньше 7 кредитов (6 кредитов или меньше). Если ей подходят оба, она нанимает левого специалиста и помещает его в комнату отдыха (на карту), получая бонус финансирования по обычным правилам.

Второго специалиста Рейчел нанимает, только если его наём стоит меньше 4 кредитов (3 кредита или меньше).

Лёгкий: у специалистов Рейчел нет способностей — они действуют как обычные рабочие.

Средний/высокий: возвращая специалиста в комнату отдыха, Рейчел получает за него 1 дополнительный бонус финансирования.

Если Рейчел не подходят оба специалиста, она не выполняет это действие.



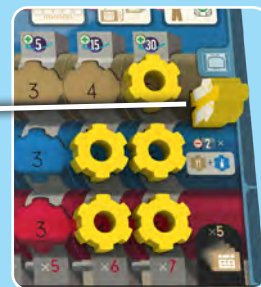
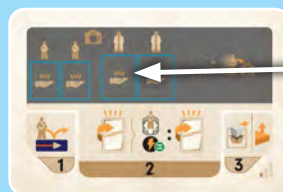
ОБНОВИТЬ РЯД ЧЕРТЕЖЕЙ

Рейчел теряет 1 очко репутации, чтобы сбросить все жетоны чертежей из соответствующего ряда и выложить 5 новых чертежей из органайзера (снизу вверх).



Поскольку такое действие Рейчел выполняет, только если не может построить отсеки, она использует его крайне редко.

Пример



Наём правого специалиста для Рейчел стоит 6 кредитов. Она перемещает его в комнату отдыха и получает ПО в качестве бонуса финансирования.

На среднем/высоком уровне сложности она дважды получает ПО в качестве бонуса финансирования. (Способность специалистов обозначена на карте комнаты отдыха на стороне с символом + в правом нижнем углу.)

Пример



Рейчел не может построить отсеки — у неё уже 3 корабля с 3 отсеками в каждом. Вместо этого Рейчел теряет 1 очко репутации, сбрасывает все жетоны чертежей из ряда и выкладывает новые.





ЗАПУСТИТЬ КОРАБЛЬ

Выполняя это действие, Рейчел помещает рабочего в нижнюю ячейку пускового лифта, а не в Центр. Если это 2-е действие в этот ход, она перемещает в лифт рабочего, выполнявшего 1-е действие.

В колоде карт Рейчел 2 карты с действием «Запустить корабль». Для одной нужен корабль хотя бы с 2 отсеками, для второй — хотя бы с 3 отсеками. Если Рейчел может выбирать из нескольких кораблей, она следует приоритету:

1. Корабль, который она ни разу не запускала.
2. Корабль, который при запуске принесёт больше ПО.
3. Правый корабль.

5. РЕЙЧЕЛ РАЗМЕЩАЕТ ТУРИСТОВ

Используя нумерацию, Рейчел забирает жетон круиза и помещает его над жетоном рубки выбранного корабля. Она пропускает жетон круиза, который вы включили в свой график.

Теперь Рейчел размещает всех туристов из ячеек этого круиза в каютах корабля. Если рядом с этим круизом не хватает туристов, она забирает их из очереди, следуя правилу действия «Прорекламировать круиз» (см. с. 39), пока не заполнит каюты.

Если у Рейчел только 1 каюта, а туристов в ячейках этого круиза двое, она возвращает 1 случайного туриста в верхнюю ячейку очереди (с символом ) и теряет 2 очка репутации (как обычный игрок).

4. РЕЙЧЕЛ ОТМЕЧАЕТ РАЗВИТИЕ

Рейчел помещает маркер развития из своего запаса на шкалу развития.

3. РЕЙЧЕЛ ТРАТИТ РЕСУРСЫ

Для запуска корабля Рейчел нужно столько топлива, сколько указано на жетоне круиза. У Рейчел столько топлива, какое наибольшее видимое значение на шкале топлива на её планшете. Если для запуска нужно больше топлива, чем есть у Рейчел, она теряет очки репутации — перемещает маркер репутации влево, чтобы пересечь недостающее количество символов ресурсов ниже соответствующей шкалы. Если у Рейчел 0 репутации, она всё равно запускает корабль, но теряет 1 ПО за каждое топливо, которого ей не хватило.

2. РЕЙЧЕЛ ПОЛУЧАЕТ ПО ЗА РУБКУ

Рейчел получает столько ПО, сколько изображено на жетоне рубки (игнорируя условие), а также ПО на всех отсеках этого корабля. Если она впервые запускает этот корабль, то переворачивает жетон рубки стороной со штрафом () вниз.

1. РЕЙЧЕЛ ЗАГРУЖАЕТ КОРАБЛЬ

Рейчел переворачивает 1 жетон улучшения (не получая его бонус) и перемещает его с планшета в ячейку двигателя. Рейчел убирает такие жетоны в определённом порядке: пока она не наняла левого специалиста, она переворачивает любой из 4 серых жетонов, а после его найма — коричневый жетон «1 ПО» (далее любые жетоны в любом порядке).

0. СТАРТ!

Рейчел помещает своего рабочего (теперь — пилота) в ячейку рубки, затем **объявляет о новом круизе** по обычным правилам.

Пример

Рейчел открывает карту с действием «Запустить корабль»: нужен корабль с 3 отсеками. У неё есть такой, значит, она проведёт запуск. Если бы подходящего корабля не было, Рейчел выполнила бы нижнее действие — «Построить отсеки на кораблях».



5. Используя нумерацию, Рейчел забирает жетон круиза. Рядом с этим жетоном нет туристов, и Рейчел забирает их из очереди, следуя правилу действия «Прорекламировать круиз».



4. Рейчел помещает маркер развития из своего запаса на соответствующую шкалу.



3. Для запуска нужно 4 топлива. У Рейчел 3 топлива и 9 очков репутации. Она перемещает свой маркер репутации влево на 2 деления, чтобы пересечь символ ресурса и получить 1 топливо.



2. Рейчел получает 7 ПО (1 ПО, изображённое на рубке, и 6 ПО на отсеках) и переворачивает жетон рубки штрафом вниз.



1. Рейчел уже наняла левого специалиста, поэтому переворачивает коричневый жетон улучшения «1 ПО» и перемещает в ячейку двигателя.



0. Рейчел запускает корабль 2-м действием, поэтому помещает в рубку своего рабочего, который поднимался на лифте после того, как выполнил 1-е действие в Центре.



1-Е И 2-Е ЕЖЕГОДНОЕ СОБРАНИЕ

Рейчел получает очки на ежегодных собраниях по обычным правилам (умножает количество своих маркеров развития в ячейках текущего жетона на количество открытых символов крыльев своего цвета). Если у Рейчел больше очков репутации, чем у вас, она получает 1 дополнительный маркер развития.

ПОСЛЕДНИЙ РАУНД

Рейчел возвращает своих рабочих в комнату отдыха и совершает последний ход по обычным правилам. В последний раз продвигая корабли, Рейчел выбирает остановку, которая принесёт ей больше ПО.

3-Е ЕЖЕГОДНОЕ СОБРАНИЕ И ПОДСЧЁТ ПО

- **Рубки.** Рейчел получает столько ПО, сколько изображено на жетоне рубки (игнорируя условие), а также ПО на всех отсеках этого корабля (–5 ПО за рубку корабля, который она не запустила).
- **Разработки.** Рейчел получает ПО по обычным правилам.
- **Отсеки кораблей.** Рейчел получает ПО по обычным правилам.
- **Жетон развития.** Рейчел получает ПО по обычным правилам.
- **Репутация.** Рейчел получает ПО по обычным правилам.
- **Оставшиеся припасы.** Рейчел не получает ПО за припасы.

ТОТ, У КОГО БОЛЬШЕ ВСЕГО ПО, ПОБЕЖДАЕТ И СТАНОВИТСЯ НОВЫМ ГЕНЕРАЛЬНЫМ ДИРЕКТОРОМ «ГАЛАКТИЧЕСКОГО КРУИЗА»!

НАСТРОЙКА УРОВНЕЙ СЛОЖНОСТИ

Правила обычных 3 уровней сложности (лёгкого, среднего и высокого) описаны выше. Однако вы можете настраивать сложность одиночной игры под себя, сочетая элементы разных уровней. В таблице ниже приведены правила Рейчел для каждого из уровней сложности.

	ЛЁГКИЙ	СРЕДНИЙ	ВЫСОКИЙ
Внедрить X разработок	7	6	5
Построить X отсеков	7	6	5
Запустить X разных кораблей	3	2	2
В каком случае Рейчел выполняет 2-е действие?	Рабочий Рейчел выполнил действие того же отдела, где находится	Рабочий Рейчел выполнил действие того же отдела, где находится, или соседнего отдела, если он соединён с текущим хотя бы 1 любой фишкой разработки	Рабочий Рейчел выполнил действие того же отдела, где находится, или соседнего отдела, если он соединён с текущим хотя бы 1 любой фишкой разработки
Что делает Рейчел, собрав совещение?	Рейчел получает бонус финансирования (ПО) за каждого возвращённого рабочего	Рейчел получает бонус финансирования (ПО) за каждого возвращённого рабочего	Рейчел получает бонус финансирования (ПО) за каждого возвращённого рабочего, затем разыгрывает одну карту действий. В отличие от обычного игрока Рейчел может запустить корабль этим действием
Способность специалистов Рейчел (обозначена на карте комнаты отдыха на стороне с символом +)	У специалистов нет способности — они действуют как обычные рабочие	Рейчел получает 1 дополнительный бонус финансирования (ПО) за каждого специалиста, когда возвращает его в комнату отдыха	Рейчел получает 1 дополнительный бонус финансирования (ПО) за каждого специалиста, когда возвращает его в комнату отдыха

Пример



Рейчел получает 8 ПО: её 4 жёлтых маркера × 2 символа крыльев (у неё выше репутация, поэтому она получает ещё 1 маркер развития).

Пример



Рейчел продвигает корабль до **активного** места отдыха и получает 8 ПО (2 туриста × 4 ПО за каждого).

Пример



Рейчел подсчитывает свои ПО на 3-м ежегодном собрании. За время партии она набрала 97 ПО, и к ним она прибавляет очки:

Рубки: 10 ПО + 20 ПО за отсеки – 5 ПО за незапущенный корабль = 25 ПО.

Разработки: 15 ПО.

Отсеки кораблей: 20 ПО.

Жетон развития: $3 \times 4 = 12$ ПО.

Репутация: 15 ПО.

Оставшиеся припасы: 0 ПО.

Очки Рейчел за 3-е ежегодное собрание: 87 ПО.
Итого очков у Рейчел: 184 ПО.



«Галактический круиз» развивается и расширяется — теперь у нас ещё больше возможностей! В отделах кипит работа, а недавно внедрённые технологии становятся ещё эффективнее. Мы вступаем в новый виток прогресса!

Дополнение «Прогресс» состоит из 3 модулей. Их можно добавлять в базовую игру по отдельности или в любом сочетании между собой и модулями дополнения «Комфорт». **Исключение:** нельзя использовать вместе модуль «Совмещение кают» из этого дополнения и модуль «Идеальные чертежи» из дополнения «Комфорт» — каждый набор чертежей из этих модулей полностью заменяет любой другой набор чертежей, в том числе базовый.

МОДУЛЬ «СОВМЕЩЕНИЕ КАЮТ»

В этом модуле 48 жетонов чертежей, и они целиком заменяют чертежи из базовой игры. Теперь на стороне отсеков половины кают расположены слева, посередине или справа. Когда вы строите отсек на корабле, вы должны совместить жетоны отсеков так, чтобы все половины кают объединились и составили целую каюту.

Строя отсек, поместите его жетон выше, ниже или между другими уже построенными отсеками. Главное — чтобы каюты всегда совмещались. Как и в базовой игре, рубка и двигатель не образуют кают, поэтому их можно соединять с любыми отсеками.

МОДУЛЬ «ПЕРЕДОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

В этом модуле новая версия уже знакомых вам технологий из базовой игры. Теперь на каждом жетоне технологии есть шкала, определяющая коэффициент её свойства. Все технологии остались прежними, но теперь они становятся мощнее по мере того, как игроки их используют.

При подготовке к партии поместите на поле 4 жетона передовых технологий и возьмите 4 маркера технологий. Поместите по 1 маркеру на первое (крайнее левое) деление каждой шкалы технологии. Как и в базовой игре, технологию можно использовать, только если она изобретена (ниже неё есть хотя бы 1 фишка разработки). Используя технологию один или несколько раз, в конце действия продвиньте её маркер на следующее деление по шкале, пропуская деления с неподходящими символами количества игроков. **Однако каждый маркер технологии можно продвинуть только один раз в ход.**



Каждый раз, когда маркер пересекает символ , стоимость внедрения разработки в эту технологию повышается на 1 кредит. Кроме того, за каждый пересечённый символ  игроки должны платить на 1 кредит больше соперникам и/или в запас за использование разработок в такой технологии. Если маркер достиг последнего деления шкалы, он больше не продвигается — считается, что эту технологию **полностью улучшили**.

Примечание. Эту дополнительную стоимость вы прибавляете после того, как применили все скидки с карт планов, способности специалистов и/или отметки на шкале репутации.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

- 48 жетонов чертежей.
- 8 жетонов передовых технологий.
- 8 серых жетонов улучшений.
- 6 жетонов бонусов отделов.
- 2 жетона специалистов.
- 6 карт планов.
- 4 маркера технологий.
- Жетон рубки.
- Жетон двигателя.

Все компоненты этого дополнения отмечены таким символом:



Пример



ПРАВИЛЬНО

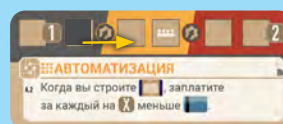
Две половины каюты образовали целую каюту.



НЕПРАВИЛЬНО

Эти два отсека нельзя соединять.

Пример



Жёлтый игрок использует в свой ход передовую технологию «Автоматизация» и сдвигает маркер этой технологии на одно деление вправо, пересекая символ . Теперь, чтобы использовать эту технологию или внедрить в неё разработку, игрокам нужно заплатить на 1 кредит больше.



Синий игрок запускает корабль и хочет использовать «Космический лифт», чтобы потратить на 1 топливо меньше. Для этого он должен заплатить **Жёлтому** за его разработку. У **Синего** 17 очков репутации, поэтому обычно он не платит за использование разработок, но за передовую технологию он должен заплатить по 1 кредиту за каждый пересечённый символ  на шкале «Космического лифта». **Синий** платит **Жёлтому** игроку 2 кредита. **Синий** продвигает маркер технологии на последнее деление шкалы. Теперь, используя эту технологию, игроки тратят на 2 топлива меньше, когда запускают корабли.

МОДУЛЬ «БОНУСЫ ОТДЕЛОВ»

В этом модуле 6 двусторонних жетонов бонусов отделов. При подготовке к партии поместите по 1 случайному жетону светлосерой (неактивной) стороной вверх в каждую ячейку для рабочего во всех 6 отделах Центра.

Как только к отделу присоединяется любая 3-я фишка разработки (4-я при игре вчетвером), переверните его жетон бонуса на тёмно-серую (активную) сторону. Теперь, поместив рабочего в такой отдел, вы получаете указанный на жетоне бонус за каждую вашу фишку разработки, соединённую с этим отделом. Получите этот бонус до того, как будете выполнять действия.



Исключение: этот бонус приносит 1 карту плана только в том случае, если этот отдел соединён сразу с 2 вашими фишками разработок.

ДРУГИЕ КОМПОНЕНТЫ ДОПОЛНЕНИЯ

Большинство из этих компонентов можно добавить в соответствующие базовые колоды и стопки независимо от выбранных модулей.

КАРТЫ ПЛАНОВ

В колоду базовой игры можно замешать 6 новых карт планов. Если вы открыли карту для модуля, который не используете в этой партии, просто замените её новой (уберите заменённую карту в коробку).

ЖЕТОНЫ УЛУЧШЕНИЙ

В этом дополнении по 2 новых серых жетона улучшений для каждого игрока. Этими жетонами можно заменить любые 2 серых жетона на пусковой башне. При подготовке к партии выберите любые 4 серых жетона — главное, чтобы у всех участников они были одинаковыми. В одиночной игре Рейчел всегда использует жетоны только из базовой игры.

Описание жетонов улучшений см. в документации компании на с. 6.

РУБКА И ДВИГАТЕЛЬ

В этом дополнении новые жетоны рубки и двигателя, которые можно замешать в соответствующие стопки из базовой игры. Если вы проводите партию без модуля «Совмещение кают» (или без модуля «Идеальные чертежи» из дополнения «Комфорт») и открыли новую рубку, просто замените её другой (положите эту рубку рядом с органайзером).

Условие получения очков за новую рубку см. в документации компании на с. 6.

СПЕЦИАЛИСТЫ

В этом дополнении 2 новых жетона специалистов, которые можно замешать в соответствующую стопку из базовой игры.

Описание способностей специалистов см. в документации компании на с. 6.

Пример



Зелёный игрок внедряет указанную разработку, и теперь с этим отделом соединены 3 фишки разработок. **Зелёный**

переворачивает жетон бонуса отдела. В следующий раз любой игрок, поместив сюда рабочего, перед выполнением действия получит 1 жетон рекламы за каждую свою соседнюю разработку.



Зелёный игрок помещает своего рабочего в указанный слева отдел. У него только одна фишка разработки, соединённая с этим отделом, поэтому он не получает карту плана. Если бы **Розовый** игрок поместил сюда рабочего, то получил бы карту плана.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

ДОСТУПНЫЕ БОНУСЫ ОТДЕЛОВ

При подготовке к партии вы можете сразу поместить все жетоны бонусов отделов активной стороной вверх, чтобы с самого начала игры получать указанные бонусы!

ДОСТУПНЫЕ ПЕРЕДОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Таким же образом вы можете подготовить жетоны передовых технологий. С самого начала партии они будут полностью улучшены, но и платить придётся больше.

ПРАВИЛА В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

В одиночной игре вы можете использовать любые модули дополнения «Прогресс», соблюдая следующие правила:

- Рейчел не нужно совмещать каюты. Она строит отсеки по обычным правилам, используя нумерацию, и помещает туристов между отсеками.
- Если Рейчел поместила рабочего в отдел с активным жетоном бонуса, то, как и обычный игрок, она получает ПО, репутацию и карту плана (сбрасывает её, используя нумерацию). Вместо ресурсов, жетонов рекламы и кредитов она получает по 1 ПО.
- Каждый раз, когда Рейчел помещает маркер развития на соответствующую шкалу, она продвигает на одно деление маркер изобретённой технологии, если он левее, чем у других технологий. При ничьей она использует нумерацию.

ДОПОЛНЕНИЕ «КОМФОРТ»



Самое важное для нас — чтобы гости были довольны. Мир меняется, но мы хотим и дальше оставаться лидерами космотуризма. Отныне каждый управляющий получает личный грант и развивается в своём направлении. А мы продолжаем заявлять всему миру: роскошный отдых в космосе — это и есть «Галактический круиз»!

Дополнение «Комфорт» состоит из 2 модулей. Их можно добавлять в базовую игру по отдельности или в любом сочетании между собой и модулями дополнения «Прогресс». **Исключение:** нельзя использовать вместе модуль «Идеальные чертежи» из этого дополнения и модуль «Совмещение кают» из дополнения «Прогресс» — каждый набор чертежей из этих модулей полностью заменяет любой другой набор чертежей, в том числе базовый.

МОДУЛЬ «ИДЕАЛЬНЫЕ ЧЕРТЕЖИ»

В этом модуле 48 чертежей, и они целиком заменяют чертежи из базовой игры. Теперь на каждом из них указан бонус, который можно получить на остановке «Свободный день».

На 16-м этапе обычной подготовки к игре поместите на планшет маркетинга 3 жетона бонусов туристов из этого дополнения вместо жетонов бонусов туристов из базовой игры.

На остановке «Свободный день» вы не получаете бонусы по обычным правилам. Вместо этого поместите каждого туриста на борту в свободный отсек с подходящим ему символом (в каждый отсек только одного туриста!), чтобы получить бонус этого отсека. Если на борту несколько туристов, поместите их в отсеки в любом порядке. Сначала целиком получите один бонус, прежде чем переходить к следующему.

На остановке «Свободный день» каждый отсек приносит бонус только один раз.

Стройте отсеки по правилам совмещения кают из дополнения «Прогресс» [44].

Описание бонусов всех отсеков см. в документации компании на с. 7.

МОДУЛЬ «НАЧАЛЬНЫЕ УЛУЧШЕНИЯ»

В этом дополнении 33 карты начальных улучшений. Они позволяют сразу переместить один ваш жетон улучшения в ячейку места отдыха. При подготовке к партии раздайте игрокам по 2 случайные карты из этой колоды.

В свой первый ход перед тем, как поместить рабочего, каждый участник должен разыграть одну из 2 карт начальных улучшений в руке, получить бонус указанного жетона улучшения и переместить его в изображённую на карте ячейку места отдыха. Если улучшение места отдыха приносит немедленный бонус, игрок сразу же его получает, а затем убирает в коробку обе карты начальных улучшений.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

- 48 жетонов чертежей.
- 2 жетона технологий.
- 2 жетона передовых технологий.
- 2 жетона специалистов.
- 3 жетона бонусов туристов.
- 8 серых жетонов улучшений.
- 6 карт планов.
- 33 карты начальных улучшений.

Все компоненты этого дополнения отмечены таким символом:



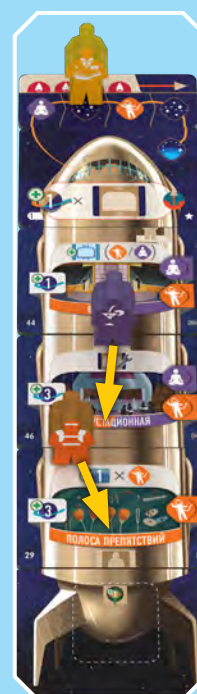
Пример

Жёлтый игрок продвигает корабль на остановку «Свободный день».

Активного туриста можно поместить в любой отсек — все 3 отсека с символом . **Жёлтый** помещает его в отсек «Полоса препятствий». Это приносит 1 кредит за каждый символ **активного** туриста на этом корабле — итого 3 кредита.

Расслабляющегося туриста можно поместить в отсек «Викторина» или «Дегустационная». **Жёлтый** решает поместить его в «Дегустационную», чтобы построить отсек на другом корабле по обычным правилам, используя кредиты, которые он только что получил.

Напоминание. **Жёлтый** может получить бонус каждого отсека только один раз во время одной остановки «Свободный день», даже если на корабле несколько туристов подходящего типа.



Пример



Розовому игроку выпали эти 2 карты начальных улучшений. В свой первый ход он выбирает верхнюю карту и получает бонус на указанном жетоне улучшения — 1 кредит, затем переворачивает этот жетон и помещает в изображённую ячейку **семейного** места отдыха.

Розовый убирает в коробку обе карты начальных улучшений. Теперь он совершает свой ход по обычным правилам.



ДРУГИЕ КОМПОНЕНТЫ ДОПОЛНЕНИЯ

Большинство из этих компонентов можно добавить в соответствующие базовые колоды и стопки независимо от выбранных модулей.

КАРТЫ ПЛАНОВ

В колоду базовой игры можно замешать 6 новых карт планов. Если вы открыли карту для модуля, который не используете в этой партии, просто замените её новой (уберите заменённую карту в коробку).

ЖЕТОНЫ УЛУЧШЕНИЙ

В этом дополнении по 2 новых серых жетона улучшения для каждого игрока. Этими жетонами можно заменить любые 2 серых жетона на пусковой башне. При подготовке к партии выберите любые 4 серых жетона — главное, чтобы у всех участников они были одинаковыми. В одиночной игре Рейчел всегда использует жетоны только из базовой игры.

Описание жетонов улучшений см. в документации компании на с. 6.

СПЕЦИАЛИСТЫ

В этом дополнении 2 новых жетона специалистов, которые можно замешать в соответствующую стопку из базовой игры.

Описание способностей специалистов см. в документации компании на с. 6.

ЖЕТОНЫ ТЕХНОЛОГИЙ

В этом дополнении 2 новые технологии, представленные в 2 вариантах: 2 жетона обычных технологий для базовой игры и 2 жетона передовых технологий для игры с соответствующим модулем из дополнения «Прогресс».



Каждый такой символ означает, что стоимость внедрения разработки в эту технологию увеличена на 1 кредит. Кроме того, за каждый такой символ игроки должны платить на 1 кредит больше соперникам и/или в запас за использование разработок в такой технологии  44.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

АУКЦИОН НАЧАЛЬНЫХ УЛУЧШЕНИЙ

В этом варианте игры участники делают ставки, чтобы забрать понравившиеся им карты начальных улучшений. При подготовке к партии выдайте каждому игроку по 3 дополнительных кредита и откройте столько случайных карт начальных улучшений, сколько участников в партии.

Каждый игрок тайно делает ставку: берёт в руку любое количество своих кредитов, не показывая соперникам. Теперь все участники одновременно показывают ставки и в порядке от большей ставки к меньшей забирают по одной открытой карте начального улучшения. При ничьей раньше забирает претендент, который ближе к первому игроку против часовой стрелки. Все ставки верните в запас.

БОНУС ДЛЯ НОВИЧКОВ

Если в партии участвуют те, у кого меньший опыт игры в «Галактический круиз», вы можете выдать им карты начальных улучшений, в то время как более опытные игроки начнут без этих карт.

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Могу ли я разыграть карту плана «PAL 9001» при запуске корабля, если у меня нет рабочих в комнате отдыха?

Да.

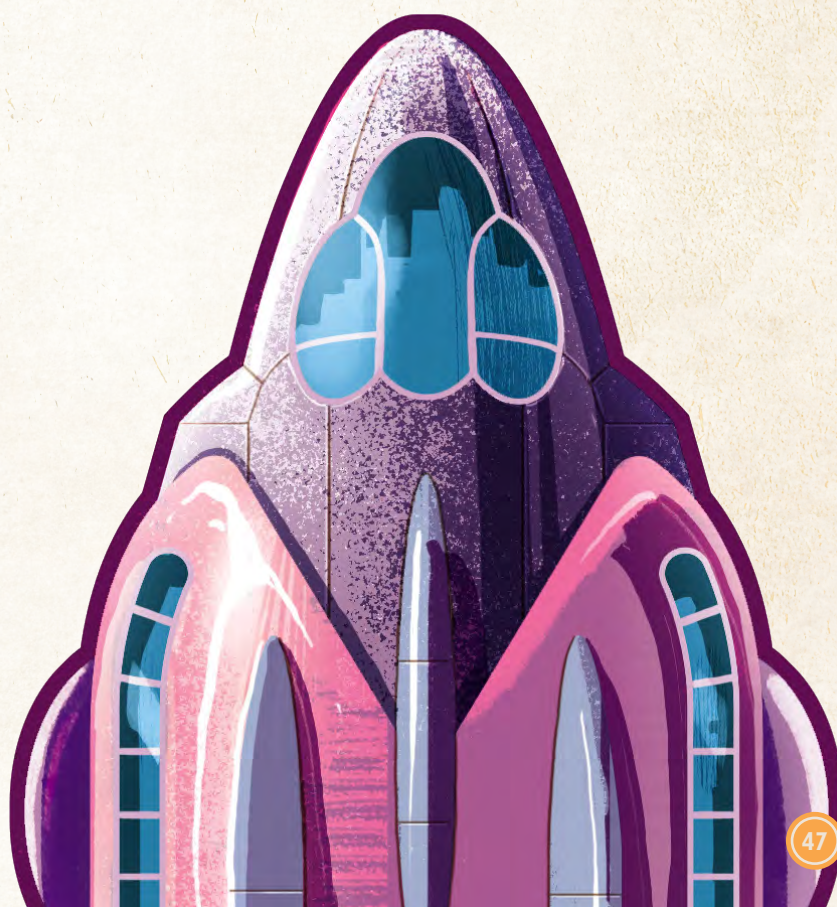
Могу ли я использовать карту плана «Скоростной круиз» при последнем продвижении кораблей?

Нет, её можно использовать только на 1-м шаге вашего обычного хода.

ПРАВИЛА В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

В одиночной игре вы можете использовать любые модули дополнения «Комфорт», соблюдая следующие правила:

- Рейчел не нужно совмещать каюты. Она строит отсеки по обычным правилам, используя нумерацию, и помещает туристов между отсеками.
- На остановке «Свободный день» Рейчел игнорирует бонусы идеальных чертежей и просто получает репутацию за каждого туриста по обычным правилам.
- Если вы играете с картами начальных улучшений: выбрав одну из 2 карт себе, вторую отдайте Рейчел. В начале своего первого хода она перемещает указанный жетон улучшения (не получая его бонус) в изображённую ячейку места отдыха. Однако, если на карте указан любой коричневый жетон улучшения, она перемещает жетон с ПО. Если на карте указан серый жетон улучшения, она перемещает любой серый жетон.



АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

1-е/2-е/3-е ежегодное собрание — 31, 32
1-е/2-е/3-е ежегодное собрание (одиночная игра) — 35, 43
Бонусы туристов — 17
Бонусы финансирования — 14
Включить круиз в график — 24
Внедрить разработку — 18
Возвращение на Землю — 17
Выберите корабль и разместите туристов — 28
Выбор действий — 14
Вытеснить неигрового рабочего/специалиста — 34
Вытеснить рабочего — 14
Генеральный директор — 3, 32
Горящая путёвка — 28
Двигатели — 22
Действия — 18
Добавить неигрового специалиста — 35
Жетоны круизов — 24, 25
Жетоны развития — 31
Жетоны улучшений — 16, 24, 29
Забрать карты планов — 26
Забрать чертежи — 20
Загрузите корабль — 29
Задачи компании — 14, 30
Запустить корабль — 28, 29
Изобретённая технология — 18
Карты планов — 26
Комната отдыха — 12, 14, 30
Конец игры — 31, 32
Корабли — 21, 22
Кредиты — 18, 19, 21, 23, 24
Маркер развития — 28, 30, 31, 32
Место отдыха — 16
Назначьте рабочего — 14, 18
Накладки на планшет маркетинга — 9, 11
Нанять специалиста — 19
Начальные двигатели — 12
Начальные рубки — 12
Не хватило кают — 28
Неигровые рабочие/специалисты — 34, 35
Нейтральные маркеры — 8
Нейтральные разработки — 18
Ничья — 31, 32, 47
Ничья (одиночная игра) — 36, 43
Нумерация — 36
Обновить ряд карт планов — 27
Объявить о новом круизе — 29
Обычная подготовка к партии — 10, 11
Одиночная игра — 36–43
Отметьте развитие — 28, 30
Отсеки кораблей — 21
Очередь — 25
Партия для 2 игроков — 34
Первая партия — 8, 9
Первый игрок — 12, 13, 14
Планшет маркетинга — 9, 11, 24, 25
Планшеты игроков — 12, 13
ПО (победные очки) — 3, 16, 22, 29, 31, 32
Подготовка игрового поля — 8, 9, 10, 11
Подготовка к игре — 8–13
Получите ПО за развитие — 31, 32
Получите ПО за рубку — 29
Получите ПО за туристов — 16
Получите улучшение — 16
Получить ресурсы — 23
Пополнить припасы — 19
Пополнить склад — 23
Последний раунд — 31
Построить отсеки на кораблях — 21
Потратьте ресурсы — 29
Припасы — 19, 32
Проверьте задачи компании — 30
Продвиньте корабли по маршруту — 16
Прорекламировать круиз — 25
Пусковая башня — 12, 24
Пусковой лифт — 12, 28
Рабочие — 12, 14, 18
Разработки — 18
Рейчел (одиночная игра) — 36–43
Реклама — 16, 25
Репутация — 14
Ресурсы — 18, 19, 23, 24, 29
Ресурсы для запуска — 29
Рубки — 22, 29
Свободный день — 17
Соберите совещание — 30
Собрать новый корабль — 22
Специалисты — 19
Старт! — 29

Структура хода игрока — 14
Технологии — 18
Туристы — 16, 17, 20, 25, 28
Туристы с билетами — 25, 28
Улучшения — 16
Центр — 13
Чертежи — 20
Шкала развития — 31, 32

ДОКУМЕНТАЦИЯ КОМПАНИИ

Обратитесь к документации компании, если ищете:

- варианты игры;
- напоминания и советы от Зои;
- описание способностей специалистов;
- описание жетонов улучшений, жетонов рубок и бонусов отсеков;
- и другое интересное!

**KINSON
KEY** GAMES



«Галактический круиз» издан Kinson Key Games, LLC. P. O. Box 252, Athens, TN, 37371, США. © 2024, Kinson Key Games, LLC. Все права защищены.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Иван Реморов.

Выпускающий редактор: Лайла Сатирова.

Редакторы: Анастасия Гребенникова, Полина Сикацкая.

Переводчик: Полина Ли.

Корректор: Полина Сикацкая.

Верстальщик: Михаил Кузнецов.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.